ТЕПЕРЬ ДВА DVD В НОМЕРЕ

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ | PC | PS2 | PS3 | GAMECUBE | WII | XBOX | XBOX 360 | GBA | DS | PSP

СТРАНА ИГР

07#256
АПРЕЛЬ | 2008

(game)land
hi-fun media
publishing for enthusiasts



Ninja Gaiden II
Кровавая баня на Xbox 360

УНИКАЛЬНАЯ ВИДЕОПЕРЕДАЧА «Банзай!» НА НАШЕМ DVD

Far Cry 2
Как выжить в африканских джунглях?

GDC 2008
Все звезды игровой индустрии в нашем репортаже из Сан-Франциско

ТЕМА НОМЕРА

Golden Axe

СЛОНА НА СКАКУ ОСТАНОВИТ И ХОБОТ ЕМУ ОТОРВЕТ

2 ПОСТЕРА | НАКЛЕЙКА | 2 УНИКАЛЬНЫХ ДИСКА | 192 СТРАНИЦЫ | 100+ ИГР В НОМЕРЕ



Фехтование в общественных местах, метание зонтиков,
110м под барьерами и прыжки в длину боком.

Смотри фильм Original Games
и другие видео на adidas.com/originals

adidas

СТРАНА ИГР

Основан в 1996 году

АПРЕЛЬ #07(256) 2008

Всем привет!

Что такое два DVD? Во-первых, это полный набор полезных файлов для PC-геймера – демо-версии, патчи, моды, разные интересные программы. Все, что вам действительно может пригодиться в нелегкой жизни владельца игрового PC, было найдено специально обученными сотрудниками «Страны Игр» и выложено на нашем диске. Во-вторых, несколько часов видео DVD-качества – обзоры игр, трейлеры, репортажи, записи передач Gameland.TV и уникальные специальные материалы. Как и прежде, все это можно смотреть, даже не имея дома PC, – подойдут как игровая приставка (PS2, Xbox, PS3, Xbox 360), так и бытовой DVD-плеер. В этом номере под прицел наших камер попали Ричард Гэрриотт и файтерский турнир FWI – и это только начало! У операторов и специальных корреспондентов «Страны Игр» и Gameland.TV плотное расписание – сегодня они в Москве, завтра – в Токио, а послезавтра – в Париже. Ближайшие номера станут, наверное, самыми важными в новейшей истории «Страны Игр» – в журнале появятся вещи, которые раньше были попросту невозможны. Например, во втором апрельском вас ждет не просто большой материал о Grand Theft Auto IV. Сейчас, когда я пишу эти строки, наш Сергей Цилюрик сидит в лондонском офисе Take-Two и первым из российских журналистов играет в финальную версию самого громкого релиза 2008 года, а профессиональная телестудия снимает выпуск передачи «В фокусе», посвященный сериалу GTA, – ее вы найдете на DVD-приложении к следующему номеру. Мы планируем снова начать публикацию клипов формата Game Music Video, так полюбившихся читателям два-три года назад. А по итогам выставки E3 мы выложим целиком пресс-конференции Sony, Nintendo и Microsoft – в отличном качестве и с синхронным переводом. Раньше они, как вы догадываетесь, на DVD-приложении просто не помещались. Сейчас же «Страна Игр» предлагает читателям четыре DVD в месяц (два раза по два) – больше, чем в любом другом игровом издании в России. Естественно, мы ждем отзывы от вас – пишите нам на редакционный почтовый ящик strana@gameland.ru и на форум gameland.ru. Любые замечания, советы, предложения будут нами рассмотрены. Ведь совершенству нет предела.

P.S.
Кстати, если внимательно разглядывать все материалы этого номера «Страны Игр», можно найти сюрприз. Нашедшие получат от нас эксклюзивные скриншоты Duke Nukem Forever и другие ценные призы.

P.P.S.
На фото – Врен и его лохнесское чудовище.

Константин Говорун, главный редактор



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц http://www.gameland.ru

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	зам. главного редактора
Илья Ченцов	chen@gameland.ru	старший редактор раздела PC-игр
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор раздела видеоигр
Степан Чечулин	tomba@gameland.ru	выпускающий редактор
Вера Серпова	serpova@gameland.ru	редактор раздела PC-игр
Игорь Сонин	igor.sonin@gameland.ru	редактор рубрики «Банзай!»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Хайди Кемпс		корреспондент в США
Юлия Минаева	minaeva@gameland.ru	редактор раздела «Культура»
Алексей Беспалько	bespalko@gameland.ru	редактор рубрик «Ретро» и «Аркада»
Антон Большаков	bolshakov@gameland.ru	редактор раздела «Железо»
Евгений Попов	popov.e@gameland.ru	инженер тестовой лаборатории

DVD

Виктор Бардовский	bardovsky@gameland.ru	выпускающий редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	ответственный редактор
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Александр Солярский	solyarskyi@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Динара Шаймардановa	shaimardanova@gameland.ru	верстальщик
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	бильд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левошина	levoshina@gameland.ru	руководитель проектов игровой группы

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
Алексей Бутрин	butrin@gameland.ru	главный редактор gameland.ru
Сергей Агаджанов	agadzhanov@gameland.ru	веб-мастер gameland.ru

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	руководитель отдела
Лидия Стрекнева	strekneva@gameland.ru	директор корпоративного отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Максим Соболев	sobolev@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovski@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Анастасия Леонова	leonova@gameland.ru	финансовый директор
Дмитрий Плющев	pluschev@gameland.ru	руководитель игровой группы
Дмитрий Ладыженский	ladyzhenskiy@gameland.ru	редакционный директор
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

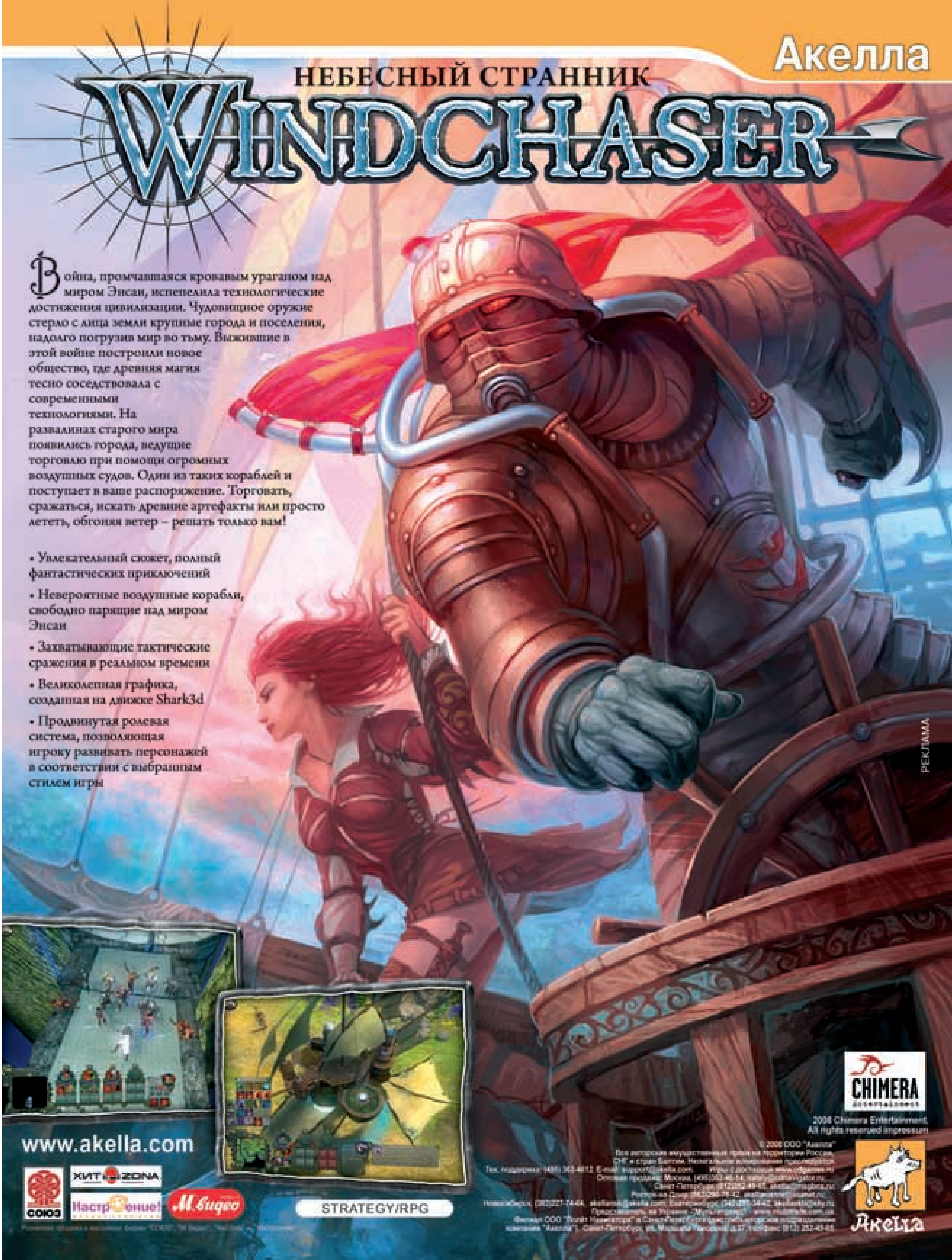
Dmitry Pluschev	pluschev@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. http://www.aha.ru; Тел.: (495)250-4629
Типография: OY «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров Цена свободная


Акелла
НЕБЕСНЫЙ СТРАННИК
WINDCHASER
Война, промчавшаяся кровавым ураганом над миром Энсаи, испепелила технологические достижения цивилизации. Чудовищное оружие стерло с лица земли крупные города и поселения, надолго погрузив мир во тьму. Выжившие в этой войне построили новое общество, где древняя магия тесно соседствовала с современными технологиями. На развалинах старого мира появились города, ведущие торговлю при помощи огромных воздушных судов. Один из таких кораблей и поступает в ваше распоряжение. Торговать, сражаться, искать древние артефакты или просто лететь, обгоняя ветер – решать только вам!
• Увлекательный сюжет, полный фантастических приключений
• Невероятные воздушные корабли, свободно парящие над миром Энсаи
• Захватывающие тактические сражения в реальном времени
• Великолепная графика, созданная на движке Shark3d
• Продвинутая ролевая система, позволяющая игроку развивать персонажей в соответствии с выбранным стилем игры
РЕКЛАМА
CHIMERA
2008 Chimera Entertainment. All rights reserved impressum
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
STRATEGY/RPG
Акелла



ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

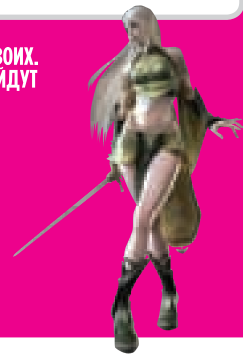
СТАРАЯ ПЕСНЯ НА НОВЫЙ ЛАД.

120

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

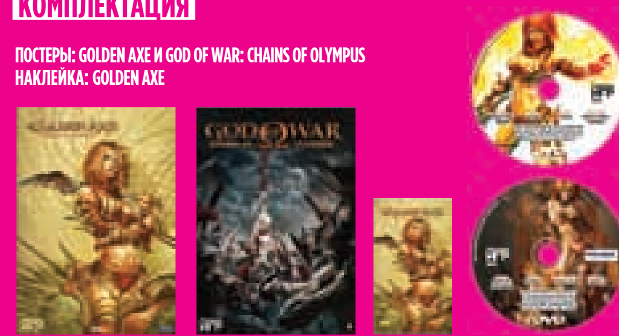
RPG ТОЛЬКО ДЛЯ СВОИХ. ОСТАЛЬНЫЕ НЕ ПРОЙДУТ ФЕЙС-КОНТРОЛЬ.

104



КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: GOLDEN AXE И GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
НАКЛЕЙКА: GOLDEN AXE



СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

КОНСОЛЬНЫЕ RPG: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ, ЧАСТЬ 2

СПЕЦ

ВО ЧТО МЫ БУДЕМ ИГРАТЬ НА DS, PSP И PS2?

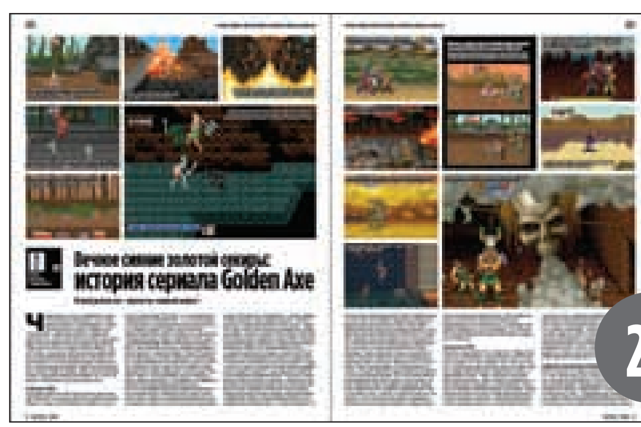


40

ИСТОРИЯ СЕРИАЛА GOLDEN AXE

СПЕЦ

ВТОРОЙ ДЕСЯТОК ЛЕТ ВЕРХОМ НА «КУРИНОЙ НОЖКЕ»!



24

GDC 2008

СПЕЦ

18000 ПОСЕТИТЕЛЕЙ И СВЫШЕ 400 ДОКЛАДОВ НА ИГРОВУЮ ТЕМАТИКУ.



82

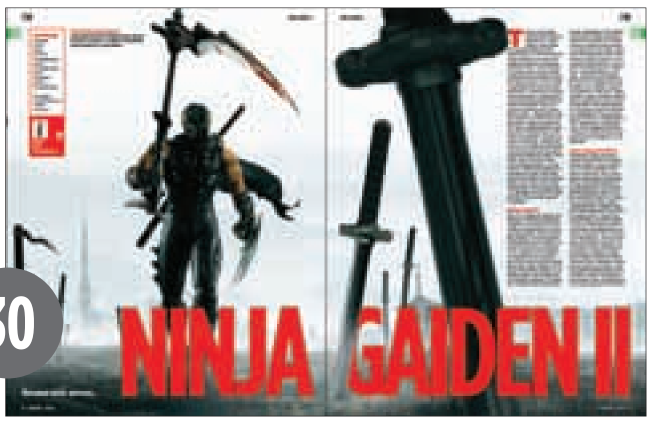

21 ВЕК, НАЧАЛО КОЛОНИЗАЦИИ СОЛНЕЧНОЙ СИСТЕМЫ. ОГРОМНЫЙ ТЕМНЫЙ АСТЕРОИД ИЗ ГЛУБИН КОСМОСА ВНЕЗАПНО ПОЯВИЛСЯ НА ОРБИТЕ ПЛУТОНА И НАПРАВИЛСЯ В СТОРОНУ ЗЕМЛИ. ВСЕ ПОПЫТКИ УЧЕНЫХ ИЗУЧИТЬ ТАИНСТВЕННЫЙ ОБЪЕКТ ОКАНЧИВАЛИСЬ НЕУДАЧЕЙ. КОГДА ЧЕРНЫЙ АСТЕРОИД ОКАЗАЛСЯ НА ОКОЛОЗЕМНОЙ ОРБИТЕ, УЖЕ НИЧТО НЕ МОГЛО ПРЕДОТВРАТИТЬ КАТАСТРОФУ. СМЕРТОНОСНЫЙ ОБЪЕКТ УПАЛ НА ПЛАНЕТУ И УНИЧТОЖИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКУЮ ЦИВИЛИЗАЦИЮ. ВМЕСТЕ С РАЗРУШЕНИЯМИ, ВЫЗВАННЫМИ ПАДЕНИЕМ, НА ЗЕМЛЮ ОБРУШИЛАСЬ НЕИЗВЕСТНАЯ БОЛЕЗНЬ, ИСКАЖАЮЩАЯ ПРИРОДУ И ИЗМЕНЯЮЩАЯ ВЫЖИВШИХ СУЩЕСТВ. ПЛАНЕТА ПОГРУЗИЛАСЬ В НОВУЮ ВОЙНУ - МЕЖДУ ТЕМИ, КТО СОХРАНИЛ ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ОБЛИК, И ТЕМИ, КТО УТРАТИЛ ЕГО НАВСЕГДА.
WORLDSHIFT
• 3 УНИКАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ РАСЫ СО СВОЕЙ ИСТОРИЕЙ И ОСОБЕННОСТЯМИ
• УНИКАЛЬНОЕ СМЕШЕНИЕ ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКОГО МИРА, ВЫСОКИХ ТЕХНОЛОГИЙ И ПЕРВОБЫТНОЙ КУЛЬТУРЫ.
• ЭПИЧЕСКИЕ, СМЕРТЕЛЬНО ОПАСНЫЕ МИССИИ.
• ТЫСЯЧИ ПРЕДМЕТОВ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ РЕЛИКВИЙ, ВЛИЯЮЩИХ НА ИГРОВУЮ ТАКТИКУ.
• БЫСТРЫЙ ЯРОСТНЫЙ МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ РЕЖИМ.
• ЛУЧШИЙ СОВМЕСТНЫЙ РЕЖИМ «ИГРОК-ПРОТИВ-ОКРУЖЕНИЯ» ИЗ ВСЕХ, КОГДА ЛИБО ПРЕДОСТАВЛЕННЫХ В СТРАТЕГИЯХ.
black sea studios
www.akella.com
СОЮЗ
ХИТ ZONA
Настроение!
М.видео
Акелла

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ

NINJA GAIDEN II
ХИТ?!

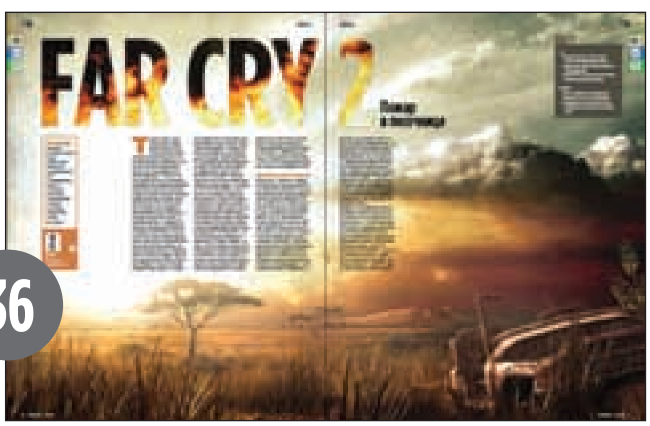
ПРОЛИВАЯ КРОВЬ ДЕМОНОВ...



30

FAR CRY 2
ХИТ?!

ОДНА ШЕСТИСОТТЫСЯЧНАЯ АФРИКИ.



36

GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS
ХИТ!

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ НАРОДУ – ЧЕРЕЗ КРАЙ. СИЛА ПРИНОСИТ СВОБОДУ – ПОБЕЖДАЙ!



94

PATAPON
ХИТ!

ПАТА-ПАТА-ПАТА-ПОН, КРЫШУ ВСЕМ СРЫВАЕТ ОН!



100



STRATEGY
Акелла
SEVEN
ЗАВОЕВАТЕЛИ
KINGDOMS
ENLIGHT
www.akella.com
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
© 2008 ООО "Акелла"
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Акелла

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

НАШ ПОДХОД

Игры – во всяком случае, некоторые – можно считать образчиками нового вида искусства, которое рождается на наших глазах. Еще это индустрия с многомиллиардными оборотами, которая по прибыльности уже догоняет кинематограф, и развлечение, интересное как детям, так и взрослым. Мы любим игры, уважаем их создателей, рады поделиться с вами знаниями и дать совет о покупке диска или приставки.

ИГРОВЫЕ ПЛАТФОРМЫ

Мы рассказываем об играх не только для PC, но и для всех современных приставок (они же «консоли»). Если вы не в курсе, то приставки – это устройства, предназначенные специально для игр и не совместимые с PC и между собой. Поэтому при чтении статьи обязательно обращайте внимание на то, о какой именно платформе идет речь. На данный момент актуальны PlayStation 2, GameCube, Xbox, PlayStation Portable, Game Boy Advance, Nintendo DS, PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. При этом Nintendo DS может запускать картриджи от Game Boy Advance, PlayStation 3 (не все модели!) – диски от PlayStation 2, Xbox 360 – от Xbox, Nintendo Wii – от GameCube. Все вышеперечисленные приставки (кроме первой Xbox) официально представлены в России.

В ретро-разделе мы также изредка рассказываем о старых платформах – NES (в России была известна как «Денди»), Mega Drive, Super Nintendo, PlayStation и других.

Наконец, мы не освещаем игры для КПК, PC под управлением Linux и других альтернативных ОС, мобильных телефонов и Apple Mac.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

В соответствии с мировой практикой, мы выделяем одиннадцать основных жанров или категорий игр. Это action, fighting, shooter, action-adventure, adventure, racing, special, role-playing, simulation, sports и strategy. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем через точку. Например, action.platform или racing.kart. Если есть возможность еще точнее определить подвид игры, добавляются новые термины, и также через точку. Например, shooter.first-person.sci-fi и action.platform.2D – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный боевик-платформер соответственно. В терминологии используются только англоязычные названия, поскольку русские аналоги в большинстве случаев отсутствуют. В некоторых случаях наши жанры отличаются от общепринятых. Тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG. Мы используем термин role-playing.tactical. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр action-adventure.freeplay. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heavy Metal Geomatrix), мы ввели жанр fighting.4x.
Изредка встречаются игры смешанных жанров. Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемыми и равноправными частями игры. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

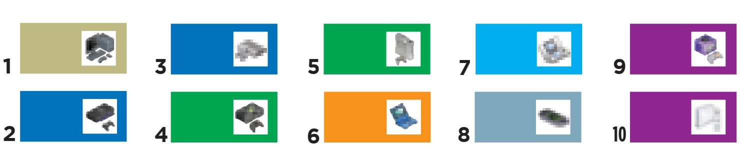
ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ ПЛАТФОРМ

PC PS2 PS3 GAMECUBE WII XBOX XBOX 360 GBA DS PSP

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ РУБРИК

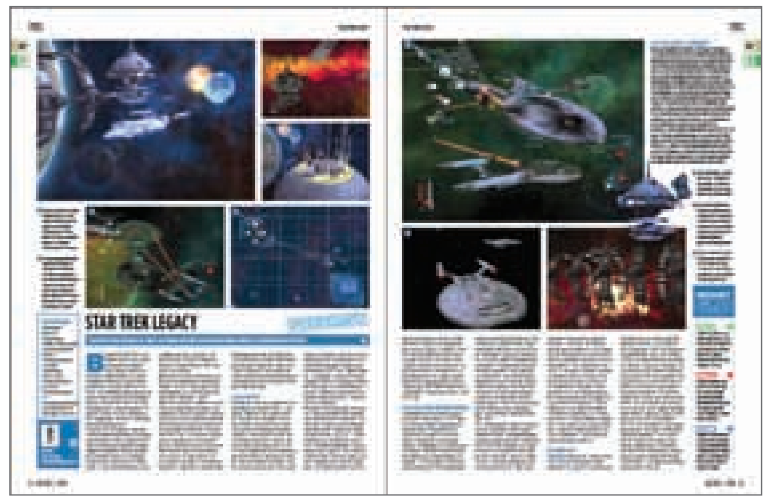
НОВОСТИ НЕ ПРОПУСТИТЕ ДЕМОТЕСТ В РАЗРАБОТКЕ
ОБЗОР ДАЙДЖЕСТ ОНЛАЙН

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ

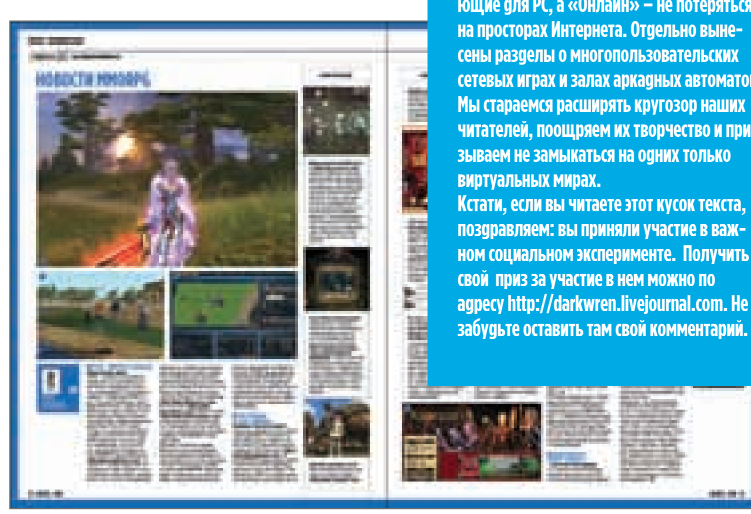


1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Wii









НА ДЕСЕРТ

Большинство геймеров увлекается не только играми. Поэтому наш журнал также пишет о кино, литературе и японских анимационных лентах, которые могут быть интересны нашей аудитории. Рубрика «Железо» поможет подобрать комплектующие для PC, а «Онлайн» – не потеряться на просторах Интернета. Отдельно вынесены разделы о многопользовательских сетевых играх и залах аркадных автоматов. Мы стараемся расширять кругозор наших читателей, поощряем их творчество и призываем не замыкаться на одних только виртуальных мирах.
Кстати, если вы читаете этот кусок текста, поздравляем: вы приняли участие в важном социальном эксперименте. Получить свой приз за участие в нем можно по адресу http://darkwren.livejournal.com. Не забудьте оставить там свой комментарий.


Edifier
АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ
В РИТМЕ НОЧНОГО ГОРОДА
ИДЕАЛЬНЫЙ ПОДАРОК
Реклама
MP300
• Футляр для переноски и хранения комплекта
• Цифровая система управления громкостью
• Три варианта цветового решения - серебристый, черный и красный
• Выходная мощность: RMS 2.5Wx2+9W(THD=10%)
• Соотношение сигнал/шум (усилитель): >=85dB
• Входное сопротивление: 5 kOhm
• Уровень входного сигнала: 450mv.
• Вход: 3.5mm стерео джек.
• Динамик сабвуфера: 2-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
• Динамик сателлита: 1.5-дюймовый бумажный, 4Ohm, с магнитным экранированием
• Размеры сабвуфера: 151(W)x223(H)x245(D) mm
• сателлитов: 92(W)x115(H)x90(D) mm
• Вес: около 1.4 Kg
СЕРВИСНОЕ ОБСЛУЖИВАНИЕ В 180 ГОРОДАХ
МАРКЕТИНГОВАЯ ПОДДЕРЖКА: 8-901-5117309
www.edifier.ru
Наши партнеры:
www.oldi.ru
www.netlab.ru
www.fcenter.ru
www.startmaster.ru
www.nix.ru
www.formoza.ru
www.ultracomp.ru
www.l2b.ru
www.neotorg.ru
www.forum3.ru
т.: 638-50-12
www.pronote.ru







Автор: Олег Крапивин (krapivin@gamespress.ru); Иван «Cicero» Боднар (cicero@gameland.ru); Даниил Спардин (dante@gameland.ru)

ОБЗОР НОВОСТЕЙ ИГРОВОГО МИРА

МЫ ПРЕДЛАГАЕМ ВАМ ОБЗОР ВАЖНЕЙШИХ СОБЫТИЙ ИГРОВОГО МИРА ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ-ТРИ НЕДЕЛИ. БОЛЕЕ ПОДРОБНО О НЕКОТОРЫХ ИЗ НИХ ВЫ ПРОЧИТАЕТЕ ДАЛЕЕ, В ОСНОВНОЙ ЧАСТИ РАЗДЕЛА «НОВОСТИ».

Свершилось! Manhunt 2 все-таки выйдет в Великобритании (и это не первоапрельская шутка). Судебные тяжбы дошли до Верховного суда страны, и он встал на сторону Take-Two. Как следствие, жестокий (впрочем, цензура уже успела над ним поработать) боевик доберется и до России.

В США, тем временем, игровую индустрию будоражат новости о потенциальных слияниях. 13 марта Electronic Arts, так и не договорившись с руководством Take-Two и ее крупнейшими инвесторами, начала скупать акции конкурента, свободно обращающиеся на рынке. Если их накопится много – мнением других владельцев можно пренебречь. Такие действия называются попыткой «враждебного поглощения» или «захватом компании». Все строго законно, но… игровое издательство – это не заводы и нефтяные скважины, а люди. И как поведет себя тот же Сид Мейер в случае захвата Take-Two – неясно. Возьмет, да и уйдет на вольные хлеба – ему не привыкать. Да, кстати, Джек Томпсон уже успел написать письмо в EA и предложить (внимание, это тоже не шутка!) бесплатную юридическую помощь. Дескать, готов трудиться с утра до вечера, лишь бы избавить мир от Take-Two. В Electronic Arts от него тут же открестились – в нелегком деле защиты индустрии от Томпсона все издательства выступают единым фронтом.

Другая интересная тема – возможное появление BR-привода для Xbox 360. Как намекал Стив Балмер, ничто не мешает Microsoft выпустить подобное устройство после смерти формата HD DVD. В конце концов, существуют же драйвера BR-приводов для Windows – и ничего. Однако другой представитель компании опроверг слухи, что Microsoft уже ведет переговоры с Sony на эту тему. Дескать, вместо этого на Xbox 360 будет развиваться уже существующая система цифровой дистрибуции. Никаких дисковых носителей – качайте HD-видео через Интернет и Xbox Live. Да, и чтобы Sony не слишком радовалась по поводу победы формата Blu-ray, Microsoft снизила цену на Xbox 360 в Европе. Самая дешевая модификация, Xbox 360 Arcade, теперь стоит меньше, чем Nintendo Wii. В Британии за нее просят 160 фунтов, а у нас – 7990 руб. Варианты подороже – Pro и Elite конфигурации – обойдутся в 10990 и 14990 руб. соответственно. Кроме того, из Sony Computer Entertainment ушел Фил Харрисон – харизматичный руководитель всех внутренних студий разработки. Почему и куда – читайте далее, на страницах раздела «Новости».

После некоторого затишья поползли анонсы крупных проектов. Студия DICE показала прессе приключенческий боевик Mirror's Edge и смешной шутер Battlefield Heroes, Monolith поделилась сведениями о Project Origin. А издательство Konami пообещало, что Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots выйдет 12 июня – в том числе и в Европе.







КАРФАГЕН ДОЛЖЕН БЫТЬ РАЗРУШЕН

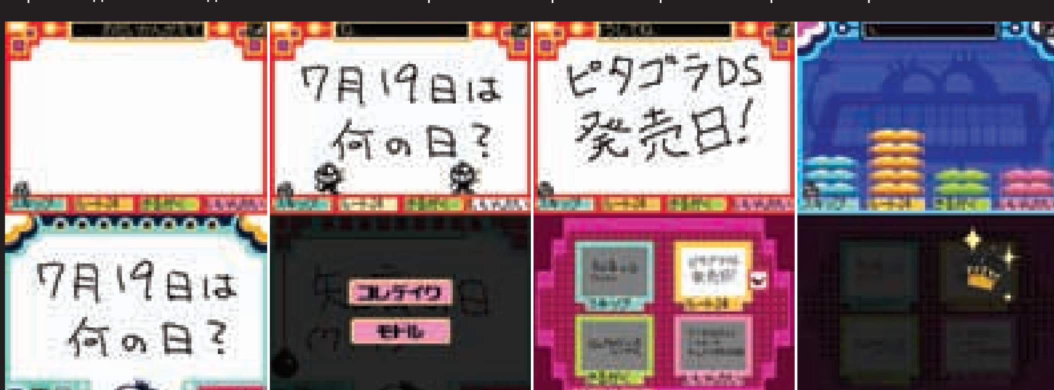
ПОДРОБНОСТИ EUROPA UNIVERSALIS: ROME.

Стали известны отличительные черты Europa Universalis: Rome, которая выходит в этом апреле. Europa Universalis: Rome использует систему династий, похожую на ту, что мы видели в Crusaders Kings («Крестоносцы» в наших краях). Разница в том, что в Rome династия может полностью исчезнуть, ее сменит другая, а мы все так же будем управлять государством. Разумеется, каждый представитель венценосного семейства обладает собственными характеристиками, так что одного лучше послать в чужие края на войну, а другого оставить дома, чтобы он пополнял закрома родины. Вообще, случайные события, связанные с родственничками, окажутся разнообразнее, чем в Crusaders Kings. Например, нам предложат два варианта: наказать зажравшегося губернатора-коррупционера (и сделать его более честным) или закрыть глаза на грязные делишки (и получить золотишка в казну). Более того, сородичи способны восстать против нас и повести на штурм столицы наши же войска. Нововведения коснулись и системы торговли. В каждой провинции есть несколько слотов, в которых мы вольны выбирать деловых партнеров и импортируемые товары. Вот, собственно, и все. Любопытная функция появилась у религий. Разумеется, они по-прежнему влияют на дипломатические отношения. Кроме того, чем популярнее официальная вера нашего государства в мире, тем больше приятных бонусов (вроде повышения стабильности или скорости набора рекрутов) мы получим. Система исследований в Rome совместит два различных подхода, использующихся в играх от Paradox. Мы и повышаем абстрактные уровни технологий, и делаем конкретные открытия. Вдобавок к стандартным юнитам у каждой нации будут свои, особые подвиды войск, причем в изобилии. А значит, придется поломать голову над сбором армии. Кстати, в одну боевую единицу входит тысяча человек – классический подход Paradox.

LOL В КАРМАНЕ

«Я ПЛАКАЛЪ».

Игра для вечеринок должна веселить. Иначе зачем она нужна? Так что LOL (Laughing Out Loud) – вполне подходящее имя для DS-забавы, которая рассчитана на компанию от двух до четырех человек (и никакого одиночного режима!). Суть проста: в начале партии случайным образом выбирается лидер. Он пишет на тачскрине задание и отводит на его выполнение время. Остальные участники после этого принимаются выводить стилусом рисунки (или текст) согласно заданию. Затем каждый игрок получает картинки всех соперников (и свою тоже) и распределяет между ними свои три жетона-голоса. Победитель, набравший большинство жетонов, становится новым лидером. LOL появится на американских прилавках в третьем квартале.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

FireFly Studios грозится заполонить прилавки своей игрой Stronghold Crusader Extreme в мае. RTS о Крестовых походах получит 20 свежих миссий, поддержку 10000 юнитов на экране и обновленную систему тактики.

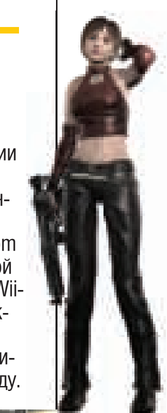
Overlord: Raising Hell готовится выйти на PS3. Нам вновь предстоит жечь деревни, сеять хаос и гнобить миньонов. Владельцы PS3 получат Overlord сразу с новым add'on-ом, такой же комплект выйдет для PC, а для Xbox 360 дополнение предложат скачать отдельно.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОРЯДКОВЫЙ НОМЕР – НОЛЬ

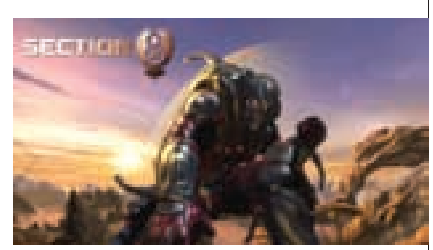
ЕЩЕ ОДИН ПОРТ RESIDENT EVIL C GAMECUBE.
Nintendo смекнула, что Resident Evil 4 в версии для Wii отлично продается, и решила: «А не выпустить ли Resident Evil Zero на нашей консоли?» Сказано – сделано, и японцы насладятся портом для Wii уже этим летом. Capcom обещает, что управлять героем удастся одной рукой, то есть исключительно при помощи Wii-mote. Неужто игра превратится в point'n'click-приключение? Скорее всего, классическое управление также будет поддерживаться. Мировой релиз состоится чуть позже в этом году.





ДЕНЬ ДЕСАНТНИКА

В РАЗРАБОТКЕ НОВЫЙ КОМАНДНЫЙ FPS.
Анонсирован sci-fi шутер от первого лица – Section 8. Главный герой – боец Восьмой пехотной дивизии (8th Armored Infantry), также известной как Section 8, которая берется за самые опасные задания. Только ее солдаты готовы десантироваться с вертолетов прямо на передовую. Помимо тактических элементов нам обещают возможность «изменять поле боя на лету». Section 8 появится на PC, PS3 и Xbox 360 в следующем году.



ИГРА СМЕНИЛА ИМЯ

ТЕПЕРЬ ЕЕ СЛЕДУЕТ ВЕЛИЧАТЬ БАРХАТНОЙ УБИЙЦЕЙ.
Стелс-экшн Sabotage для Xbox 360 и PC сменил название и отныне откликается на Velvet Assassin. Напомним, рассказ в нем пойдет о партизанской войне девушки Виолетты Саммер против фашистов. В основе сюжета – реальные исторические события, только вот звали британского агента Виолеттой Сабо (Violette Szabo). Новое имя показалось разработчикам более утонченным. Игра выйдет в третьем квартале.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ГАЛАКТИКУ СПАСУТ ПАЗЛЫ!

ГОЛОВОЛОМКИ, СТРАТЕГИЯ И RPG В НОВОЙ PUZZLE QUEST.

Прошлогодняя забава с говорящим именем Puzzle Quest: Challenge of the Warlords вскоре обретет продолжение. На смену классическому фэнтези придет космическая опера, а зваться игра будет Puzzle Quest: Galactrix. Сюжет пока выглядит довольно знакомо: инопланетная раса пытается истребить род людской, и герою, простому пилоту, надо собрать флот, чтобы остановить геноцид. Параллельно ему предстоит развивать навыки, собирать предметы и лавировать между галактическими фракциями. Выход игры на DS, PSP, PC и Xbox 360 намечен на эту осень.



РОК-Н-РОЛЛ БЕЗ ИНСТРУМЕНТОВ



DISNEY БОРЕТСЯ СО СТЕРЕОТИПАМИ.

Disney Interactive Studios объявила о разработке музыкального симулятора Ultimate Band, который выйдет на Wii и DS. От Rock Band с Guitar Hero он отличается тем, что не задействует дополнительные периферийные устройства вроде гитар или ударных установок. Все, что понадобится – Wiimote и «нунчак» (или стилус). Кроме того, нам предстоит выбрать свою партию в группе: гитарист, басист, ударник или вокалист. Релиз состоится в этом году, скорее всего, под Рождество.

STREET FIGHTER IV НА WII?

ГЛАВНОЕ – ЭТО ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС.

Ёсинори Оно (Yoshinori Ono), продюсер Street Fighter IV, провел между своим проектом и шахматами изящную аналогию: внешний вид в обоих случаях не столь важен, главное – игровой процесс. Изготовлена ли шахматная доска из малахита с бриллиантами, или же ее заменяет разлинованная салфетка – суть гамбитов и тактических комбинаций от этого не изменится. Поэтому SF IV может выйти на Wii (что вполне вероятно) или даже на Game Boy. Ждем новых анонсов?



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

The World Ends With You (она же It's a Wonderful World), action-RPG для DS, выйдет в Матушке-Европе 18 апреля. А Apollo Justice: Ace Attorney, похождения бравого адвоката, появятся в наших краях 9 мая, как раз в День победы.

Disgaea DS, портативная сестренка известной тактической RPG, и Disgaea 3 для PS3 появятся в США уже этим летом.

Паропанковская action-adventure Edge of Twilight выйдет не только на PC и Xbox 360, но и на PS3.

Guilty Gear 2 Overture для Xbox 360, помесь файтинга и RTS, выйдет в Штатах в III квартале нынешнего года, причем ее снабдят «новыми режимами, предметами и навыками, которых нет в оригинале».



КТО МЕРТВУЮ ДЕВОЧКУ ПОТЕРЯЛ?

ВЕСТИ О ШУТЕРЕ PROJECT ORIGIN.

Джон Малки (John Mulkey), ведущий дизайнер проекта Project Origin, недавно поделился свежими подробностями о своем детище. Напомним, Project Origin – это новый шутер от студии Monolith, идейный последователь F.E.A.R. Действие игры начинается примерно за полчаса до финала С.Т.Р.А.Х.А., и по замыслу создателей, геймеры не будут мыкаться по тесным подземельям, а займутся исследованием разрушенного города (неужели и впрямь без экскурсий по зданиям?). Альма теперь на свободе, и ее, очевидно, необходимо вновь взять под стражу. Чтобы Project Origin не показалась просто add'on-ом, в Monolith постараются «разнообразить геймплей, а также добавить совершенно новые «фишки»: например, усадить главного героя за штурвал гигантского танка (Powered Armor)». Тем не менее, дополнительных особых навыков, кроме замедления времени, не предвидится.

Разработчики обещают, что противники станут разнообразнее и будут разгуливать в тех местах, где чувствуют себя комфортнее всего. Искусственный интеллект, которым славился F.E.A.R., повысит свой IQ, чтобы враги научились использовать все преимущества ландшафта и окружающих предметов. Project Origin выйдет на PS3 и Xbox 360, но дата релиза до сих пор не известна.

ПРЫЖКИ ПО НЕБОСКРЕБАМ

АНОНСИРОВАН НОВЫЙ ПРОЕКТ В ЖАНРЕ ACTION-ADVENTURE ОТ СТУДИИ DICE.

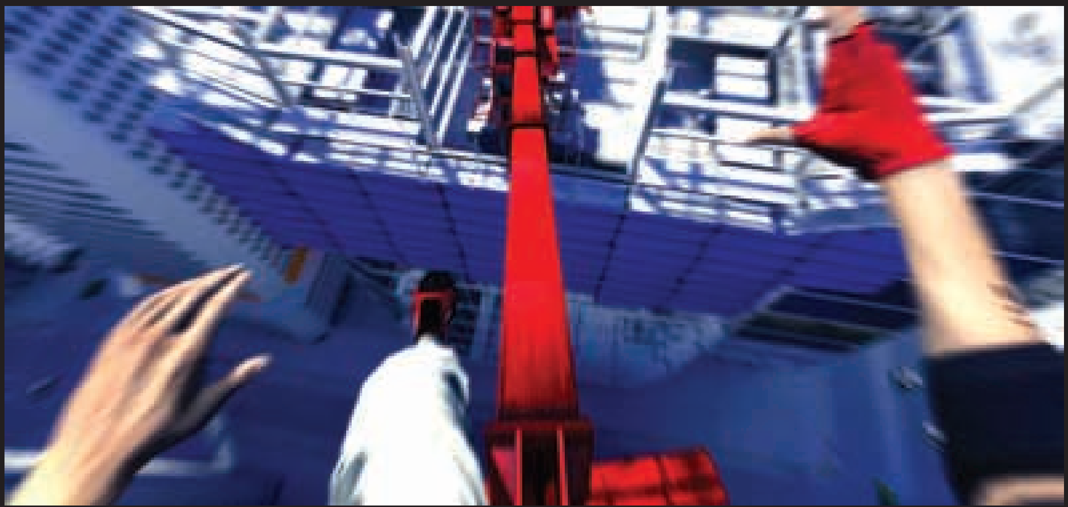
Очередная игра с открытым миром готовится к выходу. В этот раз на лавры Rockstar посягнет студия DICE, ответственная за сериал Battlefield. События ее нового детища, Mirror's Edge, развернутся на просторах пока что безымянного мегаполиса.

Мир Mirror's Edge мы видим глазами девушки Фэйт (Faith). Она старается восстановить доброе имя сестры, которую ошибочно осудило тоталитарное правительство. Это вам не советский, самый гуманный, суд в мире. Против системы в одиночку бороться сложно, поэтому помогать Фэйт будет человек по имени Меркурий (Mercury).

Примечательно, что в Mirror's Edge камера отобразит реальность иначе, чем принято в играх от первого лица. В большинстве из них зрение персонажа представлено довольно условно: уровень глаз не движется вверх-вниз, а плывет ровненько, словно мы смотрим на мир из кабины самолета. В Mirror's Edge на каждом шаге взгляд будет подниматься и опускаться, как при ходьбе в жизни. Во время бега тряска камеры становится еще ощутимей. Прыжок вперед, и мы видим ноги главной героини. Разница с традиционными FPS, как вы понимаете, налицо.

В игре, разумеется, будет не только беготня и паркур. Найдется место и дракам врукопашную, и перестрелкам. Специально для боевой системы разработчики прикрутили slo-mo (здесь его кличут reaction time), которое отчего-то вновь стало модным.

Mirror's Edge выйдет на PS3, Xbox 360 и PC в этом году.





ВЕСТИ С ПОЛЕЙ

ЧТО ЖЕ ТАКОЕ BATTLEFIELD HEROES?

Как мы писали пару номеров назад, во втором квартале этого года на PC выйдет Battlefield Heroes. Она перевернет сериал с ног на голову: графика будет мультяшной, а сама игра – бесплатной. По словам старшего продюсера DICE, Бена Казнса (Ben Cousins), компанию вдохновил успех даровых игр в Южной Корее, и теперь она жаждет опробовать эту бизнес-модель на Западе. Впрочем, он заметил, что EA не отказывается от разработки высокотехнологичных новомодных шутеров под маркой Battlefield, просто они появятся позже.

Под карикатурной личиной Heroes по сути скрывается все тот же Battlefield – с захватом флагов, карточками и двумя командами по 25 человек. Но игра не всегда старается подражать предшественницам: например, поменять перед началом каждого раунда класс бойца не удастся. Напротив, мы выбираем во время создания героя один из трех классов (солдат, автоматчик и коммандос) и шагаем с ним рука об руку всю игру. Наш подопечный будет зарабатывать опыт, получать новое оружие и способности, как настоящий MMOG-персонаж. Кроме того, Battlefield Heroes – это шутер от третьего лица, хотя, по уверениям разработчиков, играется он как FPS. Мышка и четыре волшебные буквы WASD все еще с нами.

Разумеется, о транспорте не забыли. Сперва доступны только танк и самолет, но со временем могут появиться и другие машины. Управлять ими, кстати, будет гораздо легче, чем в предыдущих выпусках сериала: мелкие огрехи рулевым простят.

На чем же планирует заработать DICE? Конечно же, на микротранзакциях. Вложить кровно заработанные денежки можно будет либо в очки, каски и прочие фенечки для персонажей, либо в бонусы для ленивых. Например, вы платите энную сумму, чтобы все выходные ваш персонаж получал вдвое больше опыта, чем обычно.

КОДЗИМЕ МАЛО МЕСТА

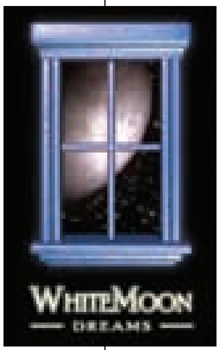
НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О METAL GEAR SOLID 4.

Наконец стала известна точная дата выхода Metal Gear Solid 4: Guns of Patriots. Общемировое (то есть и европейское тоже) явление Снейка народу намечено на 12 июня. Хидео Кодзима, впрочем, не вполне доволен качеством игры, но вряд ли ему позволят вновь отложить релиз. Также Кодзима отметил, что емкости Blu-Ray диска недостаточно для MGS4. Пожалуй, он первый, кому мало объема BD. Кроме того, выяснилось, что события Guns of Patriots развернутся не только на Ближнем Востоке, но и во многих других странах, в том числе в Южной Америке. Специально к релизу MGS4 приурочен выпуск в США новой комплектации PS3. Помимо самой приставки с жестким диском на 80 Gb и диска с игрой, покупатели получат Dual Shock 3 и Metal Gear Online Starter Pack (он идет в комплекте со всеми версиями MGS4). За это удовольствие придется отдать $499.99. Получат ли европейцы такой наборчик, не известно.



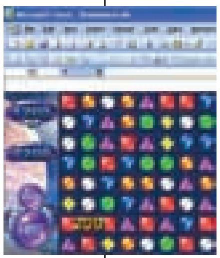
КОРОТКИЕ НОВОСТИ

МЕЧТЫ БЕЛОЙ ЛУНЫ



СОЗДАТЕЛИ FALLOUT ОСНОВАЛИ СОБСТВЕННУЮ СТУДИЮ.
Бывшие разработчики Medal of Honor и Fallout под предводительством (также бывшего) технического арт-директора EA, Джея Котараппаллиля (Kootarappallil) и Р. Скотта Кэмпбелла, главного концепт-художника и геймдизайнера Fallout), основали студию с куда более легко запоминающимся названием, чем фамилия ее свежеиспеченного главы, – WhiteMoon Dreams. Компания займется созданием игр для Xbox 360, PS3 и Wii; как поведали ее представители, они уже получили задание от «крупного японского издательства» и вовсю трудятся над пока не анонсированным проектом.

НОВЫЙ КОНКУРЕНТ UNREAL ENGINE 3



ТОЛЬКО ДЛЯ «ЦЕЛЕУСТРЕМЛЕННЫХ ЭКСПЕРТОВ»!
Может ли современный игровой движок оказаться в пакете программ Microsoft Office? Оказывается, может – и это Microsoft Excel. Программист Питер Ракос, задокументировавший способы использования Excel для создания трехмерных изображений, поясняет: ячейки для данных в таблицах представляют собой пиксели с изменяемым размером. Простым в освоении новоявленный движок, впрочем, не назовешь: чтобы сделать игру на основе Excel, предупреждает Ракос, необходимо быть «целеустремленным экспертом».

XBOX 360 – ТЕПЕРЬ ЕЩЕ ДЕШЕВЛЕ!

ЕВРОПЕЙЦЫ ПРИОБРЕТУТ КОНСОЛЬ ОТ MICROSOFT ПО СНИЖЕННОЙ ЦЕНЕ.
Microsoft официально снизила цену на все три конфигурации Xbox 360 в Европе: в апреле, когда вы прочтете эти строки, комплект с жестким диском на 20 Gb уже будет стоить 10990 руб., а самый дорогой вариант, Elite, – 14990 руб. Базовая конфигурация (без жесткого диска и дополнительных HDMI-портов) обойдется всем страждущим в 7990 руб и таким образом обгонит по дешевизне Wii. Дескать, HD-DVD приказал долго жить, но зато Xbox 360 теперь еще дешевле PS3.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Американское отделение компании Nintendo объявило, что бесплатно починит все консоли Wii, на которых не запускается недавно вышедшая в Штатах Super Smash Bros Brawl. «Это не брак производства. В Super Smash Bros Brawl используется двухслойный диск, и у очень небольшого числа консолей могут быть сложности с его чтением, если линза дисковода засорилась», – сообщили представители компании.





ФИЛ ХАРРИСОН ПРОРОЧИТ ATARI СВЕТЛОЕ БУДУЩЕЕ

А ДОРОГУ В НЕГО ОН ВЫМОСТИТ САМ.

Фил Харрисон, глава внутренних студий Sony и исполнительный вице-президент ее европейского отделения, скорей всего, не займется запуском Playstation 4 и 5, о которых так мечтал Кен Кутараги. После пятнадцати лет, проведенных в Sony, он перешел в Infogrames, где, в должности президента компании, займется примерно тем же, чем и на прежнем посту: будет контролировать разработку онлайновых и традиционных игр, руководить студиями и вести поиск талантов. Особый интерес для Харрисона представляют сетевые проекты. Как гласит официальное заявление, он видит Atari, сейчас переживающую не лучшие времена (например, ей пришлось расстаться с лицензиями на сериалы Stuntman и Driver), «ведущей компанией на рынке онлайновых игр». Интересно, что парой недель ранее, на конференции разработчиков в Сан-Франциско, Харрисон раскритиковал японских боссов Sony. Дескать, те слишком медленно привыкали к идее «игр как способа социализации», и хотя он настаивал, что важно развивать такие бренды, как SingStar, EyeToy и Buzz, его убеждали – в Японии люди попросту не собираются вместе, чтобы, сидя рядышком на диване, пройти очередной хит. «И тут выходит Wii!» – сокрушался Харрисон. У Infogrames японского руководства нет, так что будущее покажет, впрямь ли у бывшего высокопоставленного менеджера Sony отличное чутье на новые веяния.

КОСМЕТИЧЕСКАЯ ОПЕРАЦИЯ ДЛЯ PSN

SONY КЛЯНЕТСЯ УЧЕСТЬ ПОЖЕЛАНИЯ КЛИЕНТОВ.

Джон Хайт (John Hight) из Sony America, руководящий в компании разработкой игр для PlayStation Network, заявил, что уже в начале апреля сетевая служба PS3 сменит дизайн. На облик нового интерфейса повлияли, главным образом, отзывы покупателей: навигация станет проще, и нужные продукты или информацию, по заверениям Хайта, удастся отыскать за гораздо меньшее число кликов, чем сейчас. Кроме того, увеличится количество оригинальных скачиваемых новинок для PS3, которые вдобавок будут снабжены контентом для PSP. Конкуренции со стороны WiiWare или Xbox Live в Sony не боятся и бьются прежде всего за качество: ищут интересные проекты, а затем содействует их появлению на свет. «У нас разработчиков курируют сотрудники Sony, обычно это продюсер и дизайнер. Они не пытаются сделать все за начинающую команду, но и не оставляют ребят в одиночку разбираться с инструментарием, говоря: «Я потом посмотрю, как у вас там дела», – пояснил Хайт.









СУЕТА ВОКРУГ TAKE-TWO

ДЖЕК ТОМПСОН НЕ ДРЕМЛЕТ.

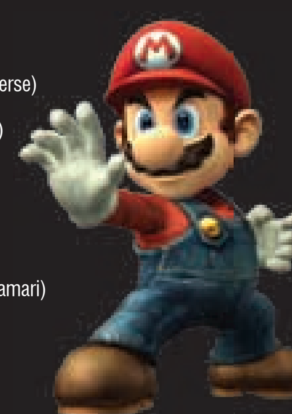
Неутомимый адвокат Джек Томпсон не может сдержаться, едва лишь речь заходит о Take-Two и Rockstar. Прослышав о попытке EA приобрести Take-Two, он настрочил письмо руководству EA, в котором расписал, как Штраусс Зельник, нынешний председатель совета директоров Take-Two, лично его, Джека Томпсона, убеждал: «Мы будем и дальше продавать взрослые игры детям!». Дескать, чтобы избавиться от такого зловредного председателя, он бесплатно окажет EA юридическую помощь в проведении сделки. «Мы бы предпочли, чтобы вы в это дело не вмешивались, – гласил ответ EA. – Наша компания всячески ратует за творческую свободу разработчиков. Мы считаем, что ваши прежние высказывания – включая ложные обвинения в адрес наших игр – делают любое сотрудничество с вами невозможным».
Между тем слухи о продаже Take-Two так взволновали индустрию, что некоторые издатели – как, например, Sega Sammy – поспешили сообщить: объединяться с кем-либо в ближайшем будущем или, наоборот, приобретать другие фирмы, они не собираются. «На этом рынке у небольших фирм предостаточно возможностей стать успешными и прибыльными. Не нужно непременно быть «номером один» или «номером два». «Номером шесть» тоже оставаться очень неплохо», – уточнил Саймон Джеффри (Simon Jeffrey), глава Sega Sammy, имея в виду успехи компании в Америке, где она по доходности занимает шестое место среди игровых издательств.

NINTENDO ОПЕРЕДИЛА BLIZZARD, VALVE И KONAMI

GAME DEVELOPER ПОСЧИТАЛ « БОЛЬШУЮ N» ЛУЧШИМ РАЗРАБОТЧИКОМ.

Журнал Game Developer составил рейтинг пятидесяти самых успешных разработчиков, сравнив претендентов по данным продаж их продукции, оценок игр в профильной прессе и результатам анонимного опроса на сайте gamasutra.com (« сестринского» издания Game Developer). Участникам опроса предложили оценить (в баллах) как общую репутацию студии, так и свой опыт работы с ней. Первое место досталось Nintendo. Как отозвался о победителе Саймон Карлесс, издатель Game Developer и руководитель исследования, «невероятно доступные и отличающиеся хорошим геймдизайном игры компании Nintendo продолжают способствовать успеху ее консолей, и именно поэтому в списке лучших разработчиков «большая N» оказалась на первом месте».
На почетном втором месте обосновалась Infinity Ward (Call of Duty 4: Modern Warfare), а целиком «горячая двадцатка» выглядит так:

1. Nintendo Kyoto (Brain Age, Wii Play)
2. Infinity Ward (Call Of Duty 4: Modern Warfare)
3. Blizzard Entertainment (World of Warcraft: The Burning Crusade)
4. Electronic Arts Canada (FIFA Soccer 08, NBA Street: Homecourt)
5. Valve (Portal, Team Fortress 2)
6. Konami Japan Studio (Winning Eleven: Pro Evolution Soccer, DDR Universe)
7. Insomniac Games (Ratchet & Clank Future)
8. Capcom Osaka Studio (Lost Planet: Extreme Condition, Devil May Cry 4)
9. Electronic Arts Tiburon (Madden NFL 08, NASCAR 08)
10. BioWare Edmonton (Mass Effect, Jade Empire: Special Edition)
11. Bungie Studios (Halo 3)
12. Ubisoft Montreal (Assassin's Creed, Naruto: Rise Of A Ninja)
13. 2K Boston/2K Australia (BioShock)
14. Harmonix (Rock Band)
15. Namco Bandai Tokyo (Ace Combat 6: Fires Of Liberation, Beautiful Katamari)
16. Square Enix Tokyo (Final Fantasy XII)
17. Game Freak (Pokemon Diamond/Pearl)
18. Epic Games (Unreal Tournament 3, Gears Of War PC)
19. Hudson Soft (Mario Party 8, Mario Party DS)
20. Neversoft (Guitar Hero III, Tony Hawk's Proving Ground)



Хит-парады

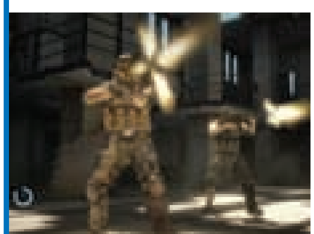
САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

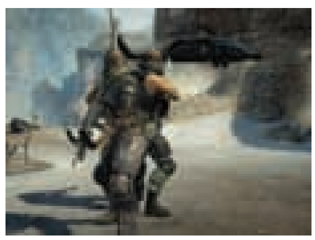
Jewel-чарт этой недели встречает нас нежданной новинкой: Fallout. Давний хит Брайана Фарго наконец-то обрел официальный русский перевод от «1С», и, едва появившись в продаже, был тут же расхватан поклонниками. «Правда о девятой роте», не снискав в прошлый раз успеха на Box-поприще, стартовала на первом месте среди джевелов. А половину хит-парада боксовых версий вновь занимают The Sims 2. В Японии же, напротив, извечные лидеры Wii Sports и Wii Play последовали вон из топ-10 вслед за мозготренингами доктора Кавасимы. И первое место в Стране восходящего солнца занимает игра для PS2... Но, поскольку эта игра – про войны гигантских человекоподобных роботов, вряд ли это будет для кого-то сюрпризом. Из прочих заметных новинок японского хит-парада – симулятор выращивания поп-идола на Xbox 360. Хотя, с другой стороны, 50 тысяч проданных копий – не так уж и много. На Западе же нынче популярна Army of Two – лидер в Великобритании и участник топ-10 Союза по PS3 и Xbox 360. Одновременное появление новинок в европейских и отечественных чартах – хорошая тенденция, не находите?



Mass Effect
ПЛАТФОРМА: XBOX 360, PC

Европейский хит-парад



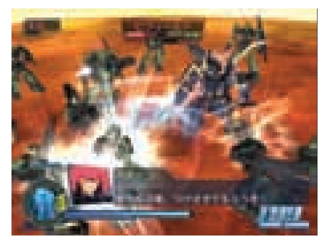


	№	Игра	Издатель
■	1	Army of Two	Electronic Arts
▼	2	Mario & Sonic at Olympic Games	Sega
▲	3	Dr. Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain?	Nintendo
▼	4	Bully: Scholarship Edition	Take Two
▼	5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision
■	6	Frontlines: Fuel of War	THQ
■	7	Game Party	Midway
■	8	Warhammer 40,000: Dawn of War Soulstorm	THQ
▲	9	Pro Evolution Soccer 2008	Konami
■	10	Lost: The Video Game	Ubisoft

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Хит-парад Японии

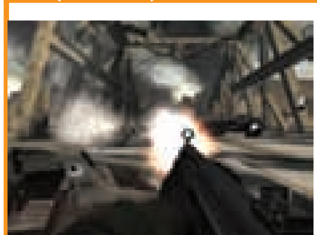


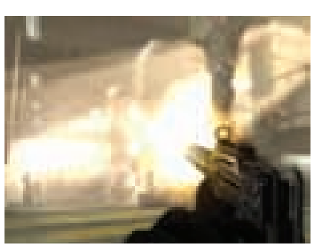


	№	Игра	Издатель	Платформа
■	1	Dynasty Warriors Gundam Special	Koei	PS2
▼	2	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Wii
—	3	Wii Fit	Nintendo	Wii
■	4	Soma Bringer	Nintendo	DS
■	5	The Idolm@ster: Live for You!	Namco Bandai	X360
■	6	Warriors Orochi	Koei	PSP
■	7	Etrian Odyssey 2	Atlus	DS
■	8	Keroro Gunso 3	Namco Bandai	DS
■	9	Harvest Moon: Sparkling Sun & Friends	Marvelous	DS
■	10	Pro Evolution Soccer 2008: Play Maker	Konami	Wii

КОММЕНТАРИИ
Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

PS2 (GamePark)

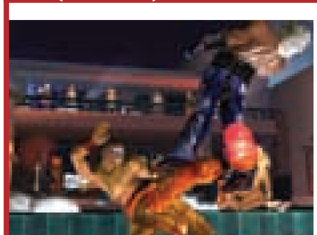


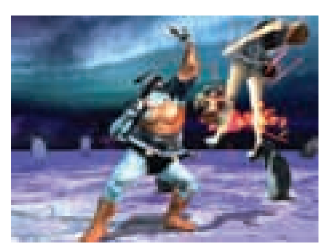


	№	Игра
▲	1	Black
▼	2	God of War II (русская версия)
▼	3	Tekken 5
▲	4	Need for Speed: Most Wanted
▼	5	Need for Speed ProStreet
▲	6	FIFA 08
▲	7	Need for Speed Carbon
—	8	Killzone (русская версия)
▲	9	Final Fantasy XII
▲	10	God of War

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)





	№	Игра
—	1	Tekken: Dark Resurrection
—	2	Loco Roco (русская версия)
▲	3	Рататуй
▲	4	Need for Speed ProStreet
▼	5	Grand Theft Auto: Vice City Stories
▼	6	Крэш: Битва титанов
▼	7	Pursuit Force: Extreme Justice
▲	8	Need for Speed Carbon: Own the City
■	9	Patapon
▼	10	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

КОММЕНТАРИИ
Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, http://www.gamepost.ru).

Обозначения

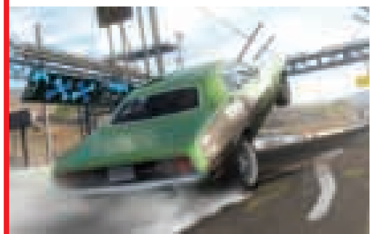
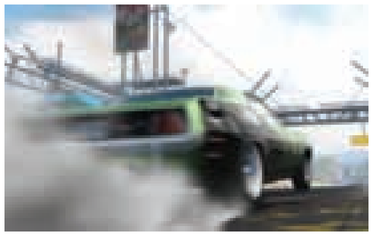
▲ игра поднялась в хит-параде

▼ игра опустилась

■ впервые попала

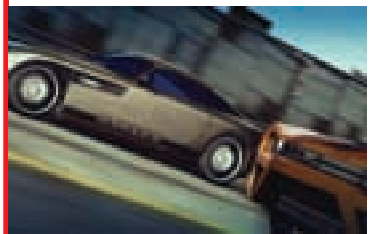
— позиция не изменилась

PS2

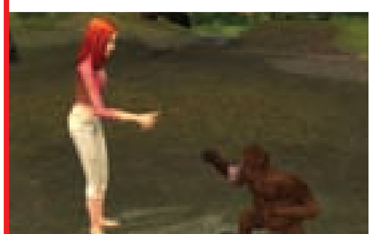
1. Need for Speed ProStreet
2. Need for Speed: Most Wanted
3. Tekken 5
4. Black
5. Medal of Honor: European Assault
6. The Lord of the Rings: The Return of the King
7. FIFA 08
8. Grand Theft Auto: San Andreas
9. NHL 08
10. The Lord of the Rings: The Third Age

Xbox 360



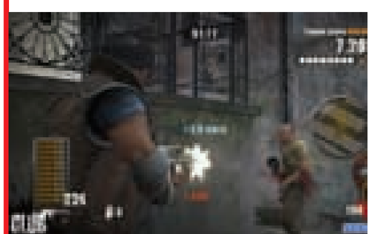

1. Burnout Paradise
2. Assassin's Creed
3. Mass Effect
4. Def Jam: Icon
5. Army of Two
6. Turok
7. Naruto: Rise of a Ninja
8. Call of Duty 4: Modern Warfare
9. FIFA 08
10. Halo 3

PC (Box)



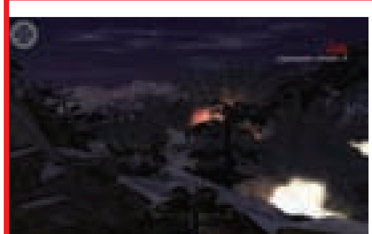
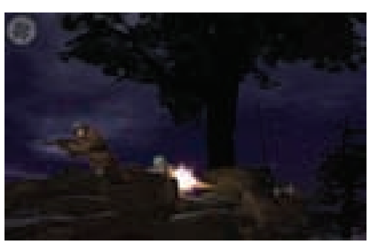

1. The Sims: Истории Робинзонов
2. World of Warcraft
3. The Sims 2 (русская версия)
4. The Sims 2: Увлечения
5. Crysis
6. F.E.A.R. Проект «Персей»
7. Need for Speed ProStreet
8. The Sims 2: Путешествия
9. The Sims 2: Молодежный стиль – каталог
10. World of Warcraft: The Burning Crusade

PS3



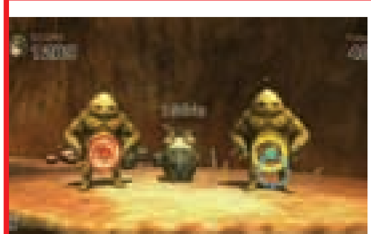

1. The Club
2. Burnout Paradise
3. Assassin's Creed
4. Call of Duty 4: Modern Warfare
5. Conflict: Denied Ops
6. Need for Speed ProStreet
7. Uncharted: Drake's Fortune
8. FIFA 08
9. Army of Two
10. Kane & Lynch: Dead Men

PC (Jewel)

1. Правда о девятой роте
2. Call of Duty 4: Modern Warfare
3. Fallout
4. The Settlers: Расцвет империи
5. Counter Strike Source
6. Барби покоряет Голливуд
7. Б. Сокаль. Sinking Island
8. Gears of War
9. Conflict: Секретные операции
10. Сэм и Макс: Первый сезон

Nintendo (DS и Wii)




1	Wii Zapper + Link's Crossbow Training	Wii
2	Rayman Raving Rabbids 2	Wii
3	Wii Play	Wii
4	Guitar Hero 3	Wii
5	Super Mario Galaxy	Wii
6	Enchanted Arms	DS
7	Resident Evil: The Umbrella Chronicles	Wii
8	Red Steel	Wii
9	Naruto Ninja Council	DS
10	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii

PSP

1. Крэш: Битва титанов
2. Need for Speed ProStreet
3. Золотой компас
4. Pursuit Force: Extreme Justice
5. Grand Theft Auto: Vice City Stories
6. Tekken: Dark Resurrection
7. Grand Theft Auto: Liberty City Stories
8. The Sims 2: Робинзоны
9. Рататуй
10. The Simpsons Game

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360, PS3
- **ЖАНР:** action
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sega
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Secret Level
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** лето 2008 года (США)
- **ОНЛАЙН:** http://www.sega.com/gamesite/goldenaxe/



Автор: Наталья Одинцова odintsova@gameland.ru



«Если в начале уровня вдалеке виднеется крепость, в финале Тайрис обязательно до нее доберется!» - Найджел Кук, старший продюсер Golden Axe.

Golden

Амазонка на тропе войны.

Экшны от третьего лица все еще ждут своего Эльрика из Мельнибонэ – героя, который оказался бы полной противоположностью Конаноподобных силачей, но при этом сумел бы постоять за себя в мире, где с трудом выживают даже те, кого природа здоровьем и мускулами не обделила. Неистовый Кратос из God of War как будто заворожил и разработчиков, и геймеров мощью своей ярости, внушил первобытное благоговение перед воином-бунтарем, способным голыми руками ощипать грифона или завязать узлом змей на голове горгоны Медузы. И – все равно, что поле драконьими зубами засеял: бойцы с похожими устремлениями внезапно покинули скамью запасных и, обогнав более цивилизованных коллег, отхватили главные роли в свежих проектах. Вновь дал о себе знать киммерийский варвар, одной из первых отметилась на PS3 огненноволосая Нарико, обзавелся игровым воплощением Беовульф. Рокот барабанов войны донесся и до Sega. Пока одна из студий издательства, Creative Assembly, трудится над экшном Viking: Battle for Asgard, вдохновляясь скандинавскими легендами, в американской Secret Level заняты возрождением Golden Axe, чьи герои одерживали победы над монстрами и бандитами, когда Кратоса и в эскизах не существовало. «У Sega хватает аркадных ретро-хитов, – поясняет старший продюсер Найджел Кук. – Например, есть Altered Beast (*еще одно творение Макото Утиды, автора Golden Axe, – beat'em up в древнегреческом антураже, причем начиналось все с того, что боги воскрешали павшего храбреца.* – Прим. авт.). Немецкие геймеры

Хит?!

ЗА:
- Магия, мечи и ездовые звери – три способа насолить врагам и всеми тремя удастся пользоваться постоянно;
- Не копия beat'em up почти двадцатилетней давности, а заново изобретенная игра;
- Изобилие монстров и возможностей с умом подойти к их истреблению;
- Создатель оригинальной Golden Axe участвовал в разработке концепции.

ПРОТИВ:
- Обилие похожих героев с похожими устремлениями; удастся ли Тайрис выделиться на фоне Нарико и Кратоса?
- Тайрис порой выглядит слишком уж мощным персонажем; сумеют ли разработчики сбалансировать геймплей?
- Как именно будут распределяться по уровням боссы, мини-боссы и ловушки, пока неизвестно; окажутся ли марш-броски занимательными?



Найджел Кук, старший продюсер:
«Решить, что оставить, а от чего отказаться, было очень непросто, команда буквально разрывалась на части. Но справились мы не за счет голосования, взамен мы советовались с Sega и Макото Утидой. Мы отправляли ему идеи, чтобы посмотреть, что он думает, и в конце концов все как-то само собой оформилось во время споров. Мы точно знали, что без некоторых вещей обойтись никак нельзя. Например, без гномов – их нельзя просто заменить на импов, например. Сложнее всего оказалось решить, как осовременить некоторые элементы геймплея, как преобразить персонажей. Многие персонажи не совсем копии тех, оригинальных, это наша попытка заново выдумать их.»

Axe

В помощь Тайрис по уровням разбросаны круги, бесплатно восстанавливающие запасы маны или здоровья. Обустраиваешься на таком, и пали себе файрболами по врагам, пока недруги не закончатся. Вдобавок можно временно улучшить параметры героини, задержавшись у тотемного столба. Не исчезли никуда и гномики, охотясь на которых Тайрис выбивает дополнительное здоровье и ману.



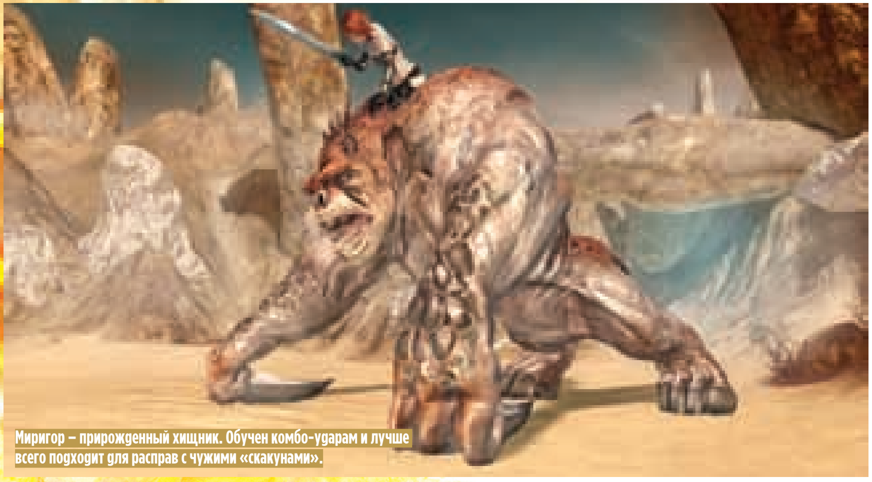
Крис Бретс, дизайнер персонажей:
«Идея разделить уровни по цветам позаимствована из мультфильмов; когда игрок из красной зоны переходит в фиолетовую, у него возникает ощущение, что он и впрямь куда-то продвинулся, а не просто бредет по бесконечному коричневому ландшафту».

Сложных головоломок в Golden Axe команда Secret Level пока не обещает. Срезать пару грузов, насадить на колья пару врагов – вот те нехитрые задания, с которыми предстоит справиться Тайрис.



Враги не робеют перед Тайрис: сами седлают зверей и давай нападать!

Крис Бретс, дизайнер персонажей:
«Мы хотели, чтобы Тайрис производила впечатление персонажа, который умеет ездить верхом на зверях, и поэтому для ее дизайна мы взяли за основу одежду кочевых племен – например, монгольские костюмы. И даже немного позаимствововали у Дикого Запада».



Миригор – прирожденный хищник. Обучен комбо-ударам и лучше всего подходит для расправ с чужими «скакунами».

это название узнают и сейчас, но в Японии, например, оно мало кому знакомо. Зато Golden Axe, как ни удивительно, популярна повсюду, а не только в какой-то одной стране».
Тем не менее, тень грозного спартанца так и реет над презентацией, которую Secret Level устраивает для европейских журналистов прямо в студии, в двух шагах от столов программистов и мини-студии звукозаписи, где в это время вовсю колдуют над новой музыкальной темой для гномов. Да и сложно не вспомнить о GoW (а заодно и о готовящейся Ninja Gaiden II), глядя на слайды с обещаниями фонтанов крови и пирамид из отрубленных конечностей. Тянет списать увиденное на подражательство, на желание, как часто говорят, «ухватить кусок пирога», но вместе с тем слушаешь продюсеров – и перед глазами предстает совсем другая картина. «Мы придумали концепцию новой Golden Axe и сделали техническое демо до того, как Sega приобрела Secret Level, – рассказывает нам Майкл Боччери (Michael Boccieri). – Но издательству наши задумки понравились. Представляете, мы получили возможность сделать выпуск того сериала, на котором выросли. В то же время важно было не ударить в грязь лицом: не скопировать beat'em up почти двадцатилетней давности, а изобрести его заново, переосмыслить. И тут выяснилось: многие из тех, кто занимался оригиналом, до сих пор трудятся в Sega. Мы смогли пообщаться с ними, узнать у самого Мако то Утиды, что он думал, создавая Golden Axe. Это нас очень вдохновило».
5 костюмов для единственной героини, 20 комб, 5 ездовых зверей, 3 уровня магических заклинаний и одно большое желание отомстить – так пока выглядит проект в цифрах. Выбирать персонажа, в отличие от предыдущих частей, не позволят: амазонка Тайрис оттеснила обоих сотоварищей-ветеранов, верзилу по имени Экс Баттлер и гнома Джиллиуса, на второй план и встретится с ними лишь в сюжетных сценках. Впрочем, по заверениям разработчиков, если публика тепло примет их труд, во второй части список доступных героев вырастет. А пока задача другая: сбалансировать все доступные Тайрис способы истребления врагов, чтобы в результате не получился средненький и донельзя заштампованный hack'n'slash.
Превращать недругов в суповые наборы амазонке помогают не только мечи и заклинания, которыми не обделены ее конкуренты, но и ездовые звери. Не в пример той же GoWII, перемежать пробежки поездками разрешается когда угодно; не возбраняется и стрельнуть в недруга файрболом, восседая верхом на скакуне. Розыск подходящих «коней» мало походит на сбор покемонов: их предназначение – служить временным орудием, а не вечным спутником.



Крис Бретс, дизайнер персонажей:
«Одежда Тайрис не очень практична, на битву в таком наряде не пойдешь и верхом не покатаешься, но все-таки ее костюм более закрытый, чем у многих других героинь видеоигр».

Хотя уровни в Golden Axe обещаны гигантские, прерываться экранами подгрузки путешествия Тайрис не будут: разработчики нашли способ сразу отобразить все декорации. Приключения амазонки начнутся на солнечном острове, где ее соплеменницы обустроились так же, как виеры в FFXII, – без каких-либо особей мужского пола поблизости. Однажды Тайрис вернулась с войны и обнаружила, что сестры перебиты подручными злодея Death Adder, а сам изверг собрался наложить лапу на священного дракона – главное сокровище островитянок. «Надрать зад немедленно!» – решает Тайрис, но свести счеты с Death Adder не так-то просто. Погоня заведет девушку в самые глубины ада, путь куда открыт лишь павшим воинам.
Еще одна особенность уровней Golden Axe – если на горизонте маячит какая-либо башня, вы к ней обязательно доберетесь.

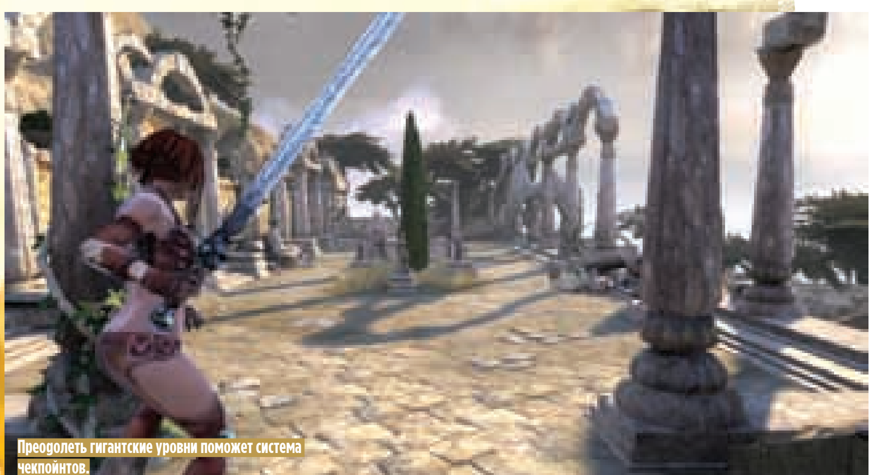
Концепт-арты к Golden Axe интригуют: увидим ли мы и впрямь, как Тайрис расписывают вместо холста?



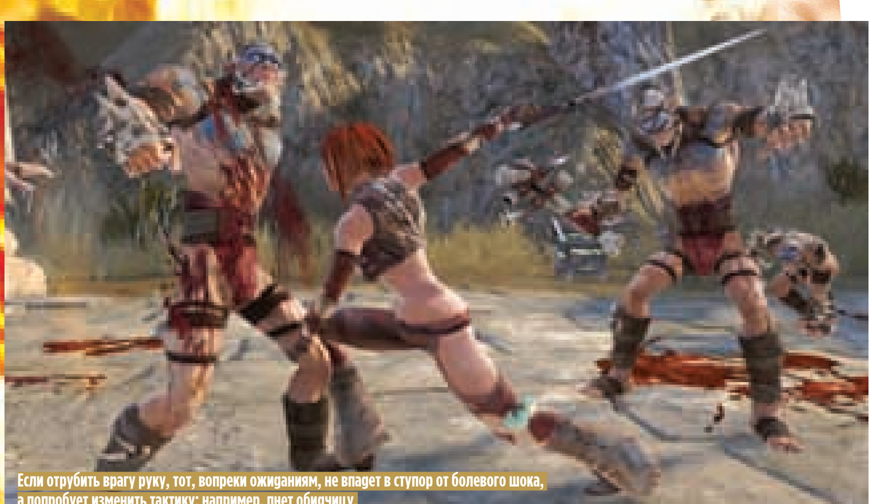
Сперва Тайрис путешествует по заросшему зеленью острову, затем ее путь пролегает по выжженым солнцем равнинам, а для финальной схватки с Death Adder героине придется спуститься в загробный мир.



Тайрис умеет как парировать вражеские удары, так и уворачиваться от них.



Преодолеть гигантские уровни поможет система чекпойнтов.



Если отрубить врагу руку, тот, вопреки ожиданиям, не впадет в ступор от болевого шока, а попробует изменить тактику: например, пнет обидчицу.

Кого-то Тайрис подловит прямо на пастбище, кого-то призовет, постояв на специальном алтаре, а кого-то отобьет у нападающих. Ведь, как издавна повелось в Golden Axe, сильнейший ездовой монстр – тот, у которого уже есть хозяин.

Самого грозного, пятого, подвида скакунов пока нет на импровизированной схеме всех уровней и их обитателей, которая занимает одну из стен в студии, – разработчики еще не готовы представить их публике. Зато уже известные звери так успешно делят между собой полезные навыки, что даже начинаешь сомневаться – осталось ли что-то на долю засекреченных. Самый маленький – абракс (abrax), дальний потомок монстров по прозвищу «куриная ножка», – дышит пламенем не хуже огнемета и при случае готов ударом хвоста раскидать подбежавших близко врагов. Линт (lynth) отличается проворством: пулей проскакивает меж двух нападающих, разворачивается на 180 градусов, перепрыгивает ловушки – одним словом, обеспечивает Тайрис превосходную маневренность. Кромат (krommath) принадлежит к числу бойцов в тяжелом весе и в то же время чем-то напоминает… Соника. Разбежавшись, он превращается в живое пушечное ядро, способное разнести в клочья любое препятствие. А миригор (mirigore) – отличный, хотя и не идеальный союзник в битвах с другими скакунами. Разъярившись от ранений, он впадает в бешенство и скидывает наездника, причем еще несколько секунд осатаневшую животину нельзя оседлать заново.

В Secret Level не рассчитывают, что примерить роль ковбоя сразу же поспешат все геймеры без исключения. «Многие привыкли полагаться в таких играх на меч, однако вся соль в том, чтобы чередовать разные трюки из арсенала Тайрис, и мы стараемся, чтобы задания это отражали», – говорит Найджел. Действительно, за счет зверей упрощается часть рядовых стычек, на уровнях расставлены преграды, убрать или преодолеть которые без них нельзя. Но и волшебство с фехтованием не отходят на задний план. Колдовать в Golden Axe довольно просто: уже в самом начале амазонка, искупавшись в пламени дракона, получает власть над огненной стихией и может файрболом как остудить пыл очередного бандита, так и столкнуть наездника. А может поступить хитрее, выбив неприятеля из седла ловким пинком, ведь заклинание запросто подпалит шкуру скакуну. Разработчики обещают анимировать даже зрелищные чары с таким расчетом, чтобы игрок не почувствовал, будто у него на время отбирают управление персонажем. Вдобавок нам демонстрируют еще одно полезное умение Тайрис: когда вражеский маг швыряет в девушку файрболом, та (пусть и со второй попытки) отбивает пылающий шар прямо в ухмыляющуюся рожу. «Почти что Table Tennis, – улыбается Майкл, – хотя выполнить этот финт достаточно сложно».

Искусство владения мечом напрямую зависит от чувства ритма. Эту нехитрую уловку вовсю используют другие экшны: в Devil May Cry предостаточно комбо-ударов, которые нельзя выполнить, судорожно долбя по клавише. В определенный момент нужно выдержать чуть большую паузу между нажатиями (когда именно, подсказывает список приемов). Так и в Golden Axe: угадаешь, когда чуть помедлить, и последний взмах мечом станет вдвое мощней обычного, а при удачном раскладе лишит обидчика конечности или и вовсе снесет тому голову. Чего именно недосчитается недруг, зависит от того, куда придется удар. Пока в Secret Level именуют ритмические последовательности системой «наилучших моментов» (sweet spots), и, если судить по показательному выступлению Майкла, угадывают нужный момент по анимации движений героини.

Еще более важный элемент боев, чем комбо-цепочки – оборона от вражеских выпадов. От обычного блокирования атак разработчики решили отказаться и взамен использовать два вида защиты: быстрое парирование и контрудар или уклонение с перекатом за спину врага и последующим нападением. Чем именно ответить на очередной тычок пикой или мечом, подскажет цветное кодирование приемов: скажем, когда лезвие горит пурпурным, лучше подойдет парирование. А уж если во время контрвыпада удастся угадать «наилучший момент», врагу будет нечего противопоставить амазонке. Пока техничная расправа не оставляет такого же сильного впечатления, как приканчивающие удары в Conan, но в окончательной версии ее обещают сделать по-настоящему эффектным зрелищем.

Тайрис вышибает наездников из седла одним пинком, Тайрис умеет колдовать и одновременно шинковать обидчиков в капусту, Тайрис обучена парировать, уворачиваться и контраковать – одним словом, если рыжая красотка в финале игры вдруг скажет: «Я еще вернусь» и глаз ее блеснет неестественным красным светом, мы не удивимся. Но что смогут несчастные приспешники злодея Death Adder, того самого, из самой первой Golden Axe,



Найджел Кук демонстрирует эскизы противников Тайрис. Многие из них появлялись в оригинальной игре или заимствуют черты тогдашней нечисти.



Импровизированная «стена славы»: распечатки статей о Golden Axe.



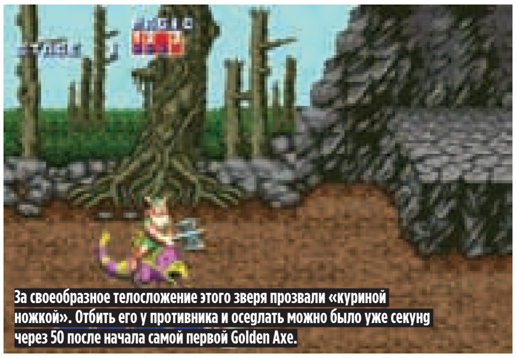
Чтобы ландшафт уровней драматически подсвечивался в реальном времени, в Secret Level используют систему отраженного света. Достаточно изменить цвет неба, и остальная местность тут же приобретет нужный колорит. Как поведали разработчики, это здорово экономит время, ведь иначе, чтобы перебрать разные варианты, им бы пришлось ваять несколько комплектов декораций нужных оттенков.

Самой Тайрис подвластна лишь магия огня; остальные стихии покровительствуют приспешникам Death Adder.

противопоставить этой тигрице? Прежде всего, крепкие доспехи. Всевозможные монстры, вроде Bitter Knight, упакованы в броню, и все удары сперва сводят на нет именно ее запас прочности. Лишь когда латы спадут, удастся подпортить здоровье самому врагу. Знакома армия Темного Властелина и с фехтовальными уловками, вроде парирования, да и, как уже говорилось, наездников среди недругов немало. Более того, злодеи разучили главную заповедь добряков: «Наша сила – в единстве!». То и дело Тайрис попадаются отряды под предводительством капитанов, обученных подлечивать подчиненных и подпитывать их маной. Если убить такого капитана, его осиротевшие воины в едином порыве нападут на амазонку, вместо того, чтобы попытаться расправиться с ней поодиночке. Один или два солдата – не слишком серьезная угроза, но разработчики уверяют, что когда они осуществят свою задумку и обеспечат бои разом с пятнадцатью противниками, выйти из передряги без единой царапины станет куда сложней. Во время демонстрации в неприятельских рядах отыскались маги, умеющие блокировать удары мечом в ближнем бою, и удивительно проворные змеелюди, которые передвигались по арене точно молнии, и пикейщики – знатоки борьбы со всадниками. Добавьте к этому изобилию «волчьи ямы» и прочие ловушки на уровнях, и Тайрис внезапно предстает вовсе не всесильной воительницей, а персонажем, чьи шансы на выживание напрямую зависят от ловкости игрока.

Впрочем, насколько удачно испытания будут рассредоточены по уровню – а уровни, к слову, ожидаются гигантские, и прохождение каждого займет от одного до полутора часов – выяснится ближе к финалу работ. Сейчас же Golden Axe больше напоминает не шедевр ювелирного мастерства, а золотой прииск – где-то в песке прячутся самородки драгоценного металла, но чтобы их отыскать, сперва нужно выбрать весь песок. Еще не доведена вручную анимация движений моделей, еще нет полчищ злодеев на экране, еще не слишком живописно выглядят декорации, а «добивающим ударам» не хватает постановочной зрелищности. Тем не менее, к возрождению сериала команда Secret Level подошла очень старательно, и пока нет оснований беспокоиться, что их детище окажется рангом ниже, чем тот же Conan, или же перечеркнет все устои Golden Axe, позаимствовав у былого хита лишь название. СИ





За своеобразное телосложение этого зверя прозвали «куриной ножкой». Отбить его у противника и оседлать можно было уже секунд через 50 после начала самой первой Golden Axe.


Кажется, огненная магия Тайрис привела в ужас даже черепаху, на спине которой идет бой.


Собрав полную линейку волшебных пузырьков (9 штук в Golden Axe, 8 – в Golden Axe II), Тайрис могла вызвать здоровенного дракона, выжигавшего своим дыханием все живое на экране, кроме особо огнеупорных боссов.



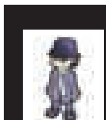
В версии для аркадных автоматов Death Adder появлялся из клубка змей, заползающего в доспехи. При портировании на Mega Drive эту анимацию убрали.



«Теневая» версия вражеской амазонки с топором упоминается в англоязычных источниках под именем Gruziya. Ее разноцветные товарки носят еще более загадочные имена: Lemanaya («Лимонная»?), Storchinaya («Столичная»?) и Strobaya.



Хотя прозвище Ax Battler (в центре, в синих сапогах и трусах) недвусмысленно намекает, что он должен сражаться топором, оружием этого героя и в Golden Axe, и в Golden Axe II был меч.


Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Вечное сияние золотой секиры: история сериала Golden Axe

Второй десяток лет верхом на «куриной ножке»!

Человечество, устав от современного крупномасштабного варварства, когда тысячи людей обираются, порабощаются и гибнут под прикрытием заботы о мифическом «общем благе», ищет отдохновения в варварстве классическом, когда люди могли причинить друг другу вред, лишь оказавшись на расстоянии удара мечом (будь проклят умник, который изобрел стрелы!). Образ Конана, кажущегося многим дикарем-одиночкой, но на самом деле более человечного, чем многие цивилизованные и организованные представители темных культов, вновь популярен. Однако не обязательно быть героем Роберта Говарда, чтобы, натянув меховые плавки и выправив кремешком верный меч, встать на борьбу с облаченным в рогатые шлемы злом.

Golden Axe (1989)

Создатели Golden Axe (GA) обошлись без дорогостоящих лицензий, но в героях игры легко узнать знакомые образы – Конана в Эксе Баттлере (Ax Battler), Рыжую Соню в Тайрис Флэр (Tyris Flare), а в гноме Джилиусе Тандерхеде (Gilius Thunderhead)... кхе, полужульнического персонажа, обладающего большим радиусом атаки и мощным ударом, лучшего друга новичков.
Завязка сюжета была такова: на страну Yuria, где жили да поживали три наших ходячих стереотипа, напал с ордами злодей Death Adder. Adder по-английски означает «гадюка», хотя «вавилонская рыбка» предлагает перевести имя негодяя как «Сумматор Смерти». Звучит! Похитив короля и принцессу, он сменил монархию на свою диктатуру, а чтобы народом было проще править, резко сократил его численность. Увы, в ходе «чистки» погибли и родственники Экса, Тайрис и Джилиуса, а также их друг Алекс. Месть? Месть! Так или примерно так все начиналось – версии сюжета отличались от платформы к платформе, и золотой топор фигурировал далеко не во всех.
Сама игра на первый взгляд была обычным beat'em up в духе Double Dragon и Renegade. Наши герои (играть можно было в одиночку или вдвоем) продвигались слева направо по экрану, то и дело натыкаясь на вражеские засады. Расправились с противником – прошли дальше. Помимо обычных комбо (ударил два раза – оглушил – настучал по черепу рукояткой меча или топора – отбросил) герои также могли таранить противников с разбегу или рубить с размаху в прыжке. При желании (или нечаянно) можно было и подраться между собой – автоматической блокировки «дружеских» ударов в игре не было.
Выделялась Golden Axe, помимо фэнтези-антуража, двумя моментами. Во-первых, прислужники Death Adder'a то и дело атаковали нас верхом на чудных зверях Bizzarians. Наездников можно было выбить из седла и занять их место, заполучив, помимо средства передвижения, мощного союзника – так, зверюшка, известная под незавидным прозвищем Chicken Leg, могла отмахиваться от врагов хвостом, а драконы – плеваться огнем. Во-вторых, все три героя были в той или иной мере сведущи в магии. Раздавая молодецкие пинки снующим повсюду вороватым гномам (породы ещё более мелкой, чем Джилиус), борцы с Сумматором вышибали из них пузырьки зелья. Больше зелья – сильнее колдовство. Са-

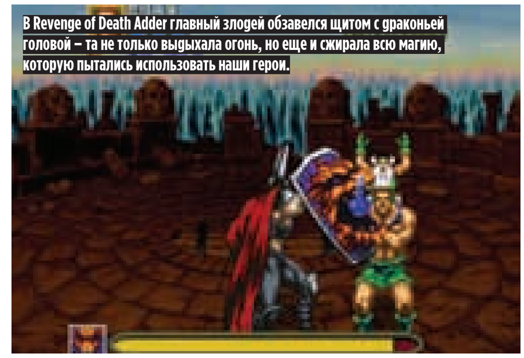

На автомате Golden Axe: The Revenge of Death Adder могли играть сразу четверо, выбрав себе по одному персонажу.

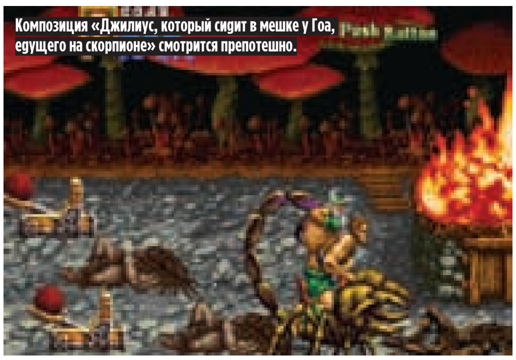
Примеры графических различий между аркадной и домашней (Mega Drive) версиями Golden Axe

В аркадной версии можно было встретить солдат Death Adder, избивающих мирных жителей. На Mega Drive это «излишество» убрали.

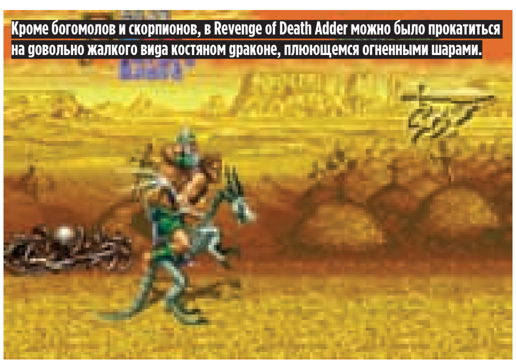





В Revenge of Death Adder главный злодей обзавелся щитом с драконьей головой – та не только выдыхала огонь, но еще и сжирала всю магию, которую пытались использовать наши герои.

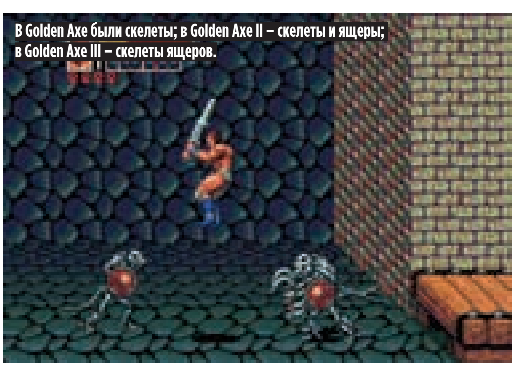

Композиция «Джилиус, который сидит в мешке у Гоа, едущего на скорпионе» смотрится препотешно.


Место «куриных ножек» в Golden Axe III заняли гибриды ящера и улитки, атакующие врага длинным языком.


Кроме богомолов и скорпионов, в Revenge of Death Adder можно было прокатиться на довольно жалкого вида костяном дракone, плюющемся огненными шарами.



Самая мощная вариация магии Джилиуса в Revenge of Death Adder – вызов симпатяги-черепа, дыхание которого превращало врагов в камень.


В Golden Axe были скелеты; в Golden Axe II – скелеты и ящеры; в Golden Axe III – скелеты ящеров.

мой магически подкованной была Тайрис, повелительница стихии огня; Экс колдовал серединка-наполовинку, а электрическая магия Джилиуса была самой слабой. Первая версия GA вышла на аркадных автоматах, впоследствии игра была перенесена на Mega Drive. В порте были урезаны некоторые графические «излишества» – так, в оригинальной игре убитые враги оставались лежать на земле, а в версии для приставки от Sega – пропадали. Уровни, действие которых проходило на спинах гигантских черепахи и орла, куда меньше напоминали спины гигантских черепахи и орла соответственно. Была «ампутирована» также финальная заставка, в которой персонажи выскакивали из автомата к ужасу посетителей аркады. Зато к домашней версии были добавлены два новых уровня и два игровых режима: Beginner и Duel. За первым названием скрывалась усеченная до трех уровней «тренировочная» версия основной игры, а «дуэль» позволяла выяснить, кто сильнее – гном, амазонка или варвар, сразившись с приятелем в неком подобии файтинга. Однопользовательская версия Duel представляла собой череду сражений со все более сильными противниками.

В дальнейшем игра портировалась на огромное количество платформ, по сути не меняясь. Так, в России GA стала популярной благодаря DOS-версии, вышедшей в 1990 году.

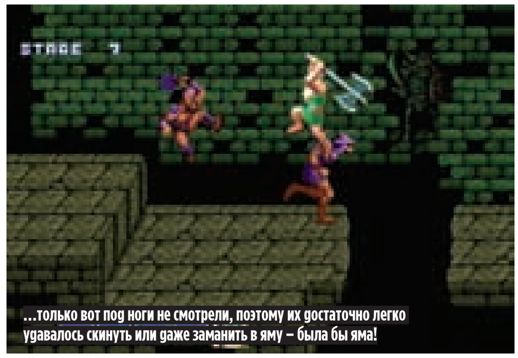
Golden Axe II (1991)

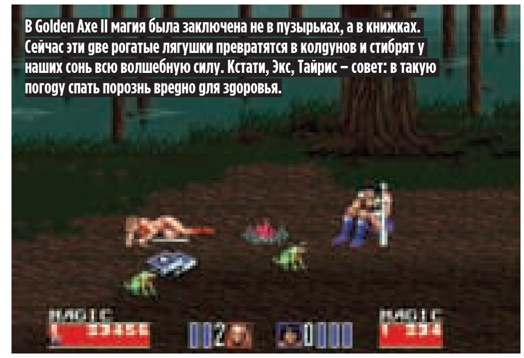
Различия между Golden Axe и Golden Axe II (Mega Drive) не так уж и значительны, но достаточны, чтобы ткнуть в них пальцем. Что мы и сделаем: итак, герои, да и сюжет, по большому счету, остались теми же, только главного злодея звали Dark Guld («вавилонская рыбка» в недоумении молчит). «Парк» монстров также изменился незначительно – место гигантов с молотами заняли минотавры, а вороватых, но беззащитных гномиков с пузырьками сменили колдуны с книжками, иногда вполне способные постоять за себя. Был перетасован и список верховых животных – драконов перекрасили, попутно вырезав одному из них огнеметную железу, а «куриной ножке» приделали раздвоенный хвост и рог. Некоторые изменения претерпела «раскладка» магии: Экс отныне стал мастером ветров, а Джилиус – земли (то бишь камнепадов). Кроме того, на смену старой системе «один раз нажал – все волшебство потратил» пришла прогрессивная «зарядка»: можно было либо использовать одну книжку быстрым нажатием, либо придавить кнопку «магия» и подождать, пока на шкале выделится нужное количество квадратиков. Впрочем, ретрограды могли вернуться и к старому варианту.

Golden Axe: The Revenge of Death Adder (1992)

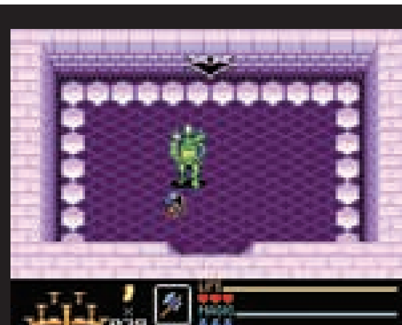
Многие считают эту серию лучшей из всего «топорного» эпоса. Вышла она, увы, только на аркадных автоматах и никуда не портировалась. Если GA и GAII были достаточно обыденным «варвар-фэнтези», то в «Мести Сумматора» авторы «накреативили» такого... Первое, что бросается в глаза, – переработанная подборка главных героев. Мечник Стернблейд (Sternblade) вышел, по большому счету, двойником Экса Баттлера, однако


Противники в Golden Axe были весьма неглупы: всегда старались окружить героев, оседлать бесхозных зверюг, а по возможности – ударить с разбегу или в прыжке…


…только вот под ноги не смотрели, поэтому их достаточно легко удавалось скинуть или даже заманить в яму – была бы яма!


В Golden Axe II магия была заключена не в пузырьках, а в книжках. Сейчас эти две рогатые лягушки превратятся в колдунов и стибрят у наших сонь всю волшебную силу. Кстати, Экс, Тайрис – совет: в такую погоду спать порознь вредно для здоровья.

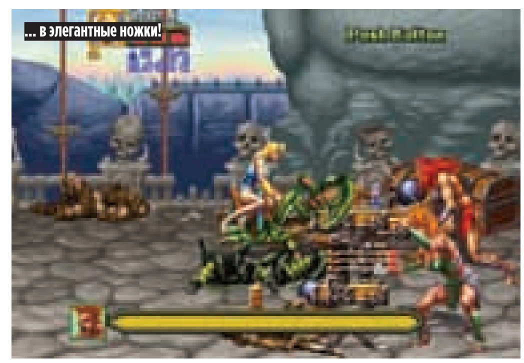
В 1991 году Sega, пытаясь догнать паровоз Nintendo, выпустила Golden Axe Warrior для Sega Master System и Ax Battler: A Legend of Golden Axe для портативной Game Gear. Несмотря на упомянутую в названиях сакральную секиру, эти игры гораздо больше походили на Legend of Zelda и Zelda II: The Adventure of Link соответственно. В Golden Axe Warrior геймер в роли безымянного героя разыскивал спрятанные вновь ожившим Death Adder'ом девять кристаллов… ну, и золотой топор, конечно. Но потом; сперва – кристаллы. Тайрис, Экс и Джилиус выступали NPC-учителями, наделяя героя магическими способностями.
Вторая игра, как явствует из названия, была посвящена молодым годам Экса, когда он для большей похожести на Линка носил дурацкую шапочку с крылышками. Ax Battler: A Legend of Golden Axe чередовалась между видом сверху, используемым при блуждании по карте, и видом сбоку – на него «камера» переключалась в боях, а также при заходе в подземелья. Увы, фирменной фишкой с ездой на зверях в обеих играх пришлось пожертвовать.







Конский круп превращается…



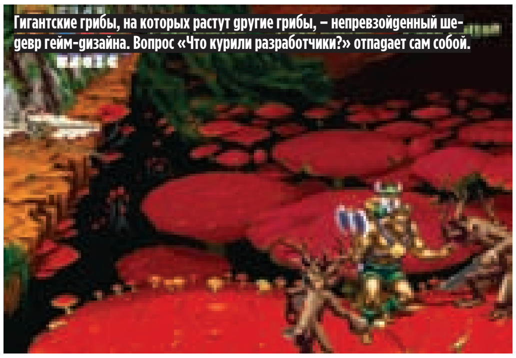
… в элегантные ножки!


Освободив 5 пленников в Golden Axe III, герой получал дополнительную жизнь.

в компании с ним оказались такие необычные личности, как гигант Гоа (Goah), девушка-кентавр Дора (Dora) и чертенок Трикс (Trix). У каждого из них была та или иная «странность» в дизайне. Так, Гоа вез в заплечном мешке нашего старого знакомого Джилиуса, который в этом дуэте работал колдуном, и весьма успешно – только взгляните на иллюстрацию! Кентаврица Дора сражалась двусторонней дубинкой, отлягивалась от врагов копытами, однако при появлении возможности оседлать какого-нибудь богомола (местные «лошадки» – отдельная песня) преспокойно меняла конский комплект ног на женский (опять же, смотрим картинку). Наконец, Трикс, во-первых, мог с безумной быстротой шпынять врага трезубцем, а во-вторых, единственный во всем сериале, владел не боевой, а лечебной магией – его колдовство заставляло вырасти яблоню, яблочками с которой можно было подкрепить силы. Декорации тоже отличались разнообразием. Авторы уделили гораздо большее внимание не только страданиям порабощенных местных жителей, но и быту захватчиков – так, мы могли побывать в бараках, где квартировалась армия рогатого диктатора, и лично проверить качество солдатской пищи и чистоту постельного белья. Помимо стандартной солдатни, впервые в сериале научившейся стрелять и бросаться копьями, нам противостояли гигантские дикие женщины, ревущие циклопы, странные туземцы в огромных масках и люди-деревья, живущие в лесу исполинских грибов. Как и прежде, враги часто нападали верхом, но в основном не на драконах, а на богомолах и скорпионах – которых, по традиции, можно и нужно было отбивать у противника. Всего существовало 4 подвида членистоногих: золотые скорпионы и черные богомолы были мастерами ближнего боя, зеленые богомолы пыхали огнем, а синие скорпионы били током. Мало того, отбив у врага катапульту или гастрафет, можно было закрепить оружие на верном скакуне, превратив его таким образом в подобие бионического камне- или стрелометного танка (правда, снаряды кончались довольно быстро).
Наконец, любителей повторных прохождений поджидали развилки: если вам надоедал лес гигантских грибов, в следующий раз можно было отправиться пытать счастья в пещерах.

Golden Axe III (1993)

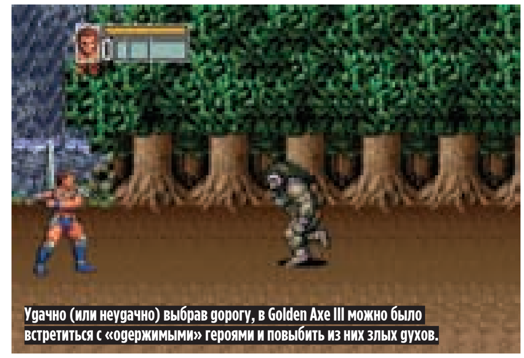
Третий выпуск сериала для Mega Drive изначально был издан только в Японии. Позже, с появлением службы «кабельного игровидения» Sega Channel, Golden Axe III стала доступной и для американцев – на то недолгое время, пока просуществовал этот сервис. И лишь сравнительно недавно, в 2006 году, игра была официально выпущена в Европе – в составе сборника Sega Mega Drive Collection.
Многие ждали, что Golden Axe III окажется римейком Revenge of Death Adder, и весьма разочаровались, когда увидели, что это самостоятельное продолжение с довольно заурядной по тем временам графикой. Но на деле все было не так уж и плохо – по крайней мере, «тройка» была симпатичнее «двойки». Героев, как и в Revenge, набралось четверо. Двое из них на первый



Гигантские грибы, на которых растут другие грибы, – непревзойденный шедевр гейм-дизайна. Вопрос «Что курили разработчики?» отпадает сам собой.

Действие второго уровня происходило в деревне, расположенной на спине гигантской черепахи. В «старшей» версии можно было, еще не добравшись до головы, отчетливо различить плавники и узор на панцире.





Удачно (или неудачно) выбрав дорогу, в Golden Axe III можно было встретиться с «одержимыми» героями и повыбить из них злых духов.



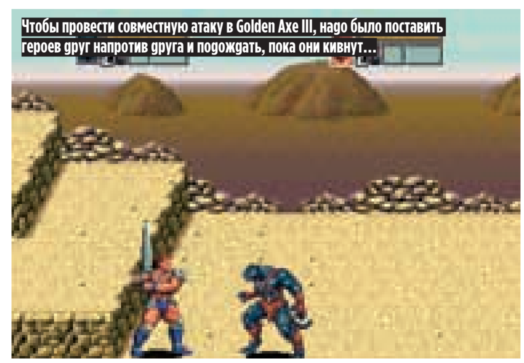
В оформлении Golden Axe III явно прослеживаются восточные мотивы – рядовые враги одеты в арабский платок-куфию, а у героини вместо прямого меча, как в первых двух сериях, кривой ятаган.



Злодей Death Adder в Golden Axe: The Duel выглядел так же, как и в The Revenge of Death Adder – в кожаных штанах и с модным огнедышащим щитом.



Несмотря на дикое количество насилия на экране, сериал Golden Axe был удивительно бескровным. «Кусачая» атака девочки-дикарки Джамм (Jamm) из The Duel – редкое исключение.



Чтобы провести совместную атаку в Golden Axe III, надо было поставить героев друг напротив друга и подождать, пока они кивнут…



… после этого, например, варвар мог раскрутить человека-пантеру над собой, сшибая всех окружающих, – были бы окружающие!

взгляд походили на Экса и Тайрис, однако, благодаря новому арсеналу приемов, не были точными клонами «старичков». Гном ушел на пенсию, а вакантные места заняли человек-пантера и человек-горилла. В режиме «VS», пришедшем на смену «Duel», можно было также поиграть за одного из боссов, человека-птицу.

Набор доступных приемов не только расширился, но и стал более индивидуальным – так, у девушки и пантеры была способность к двойному прыжку, а гориллоид умел «слэмиться» – плющить противника об землю. Кроме того, при игре вдвоем разрешалось использовать совместные атаки и особо мощные заклинания. Игра переняла и некоторые прогрессивные особенности Revenge, например, нелинейную систему уровней. К замку злодея (на этот раз – не Death Adder'a, хотя какая, в сущности, разница?) можно было приплыть на корабле, прилететь на орле или прийти пешим путем. А вот конюшня ездовых зверей после Revenge of Death Adder казалась довольно скучной – два дракончика да ящер-улитка. Спасибо, как говорится, и на том.

Golden Axe: The Duel (1994)

Последним на текущий момент оригинальным релизом во вселенной Golden Axe оказался, как ни странно, файтинг. Режим Duel, подобно бунтующему аппендиксу, отделился от основной игры и разросся до полноценного рубилова на десять персонажей, вначале появившегося на аркадных автоматах, а в 1995 году – на приставке Sega Saturn. В претендентах на золото значились старый знакомый Death Adder, потомки героев первой Golden Axe и прочие разнокалиберные фэнтези-типажи. Финальным боссом стал… сам золотой топор, обретший физическое воплощение. Верховых зверюшек, естественно, попросили подождать за пределами арены, а вот магия и даже разносящие ее гномики сохранились (по скромному мнению автора, в The Duel были самые симпатичные гномы в сериале, да и вообще графика не подкачала). Но одних гномиков было, увы, недостаточно, чтобы поддержать интерес фанатов сериала, которые так и не дождались порта Revenge of Death Adder. Любители файтингов от The Duel тоже были не в восторге – им она показалась довольно медленной и пресной.

В дальнейшем Sega выпустила не очень успешный трехмерный порт Golden Axe для PlayStation 2 (в Европе и США эта версия вышла на сборнике Sega Classics Collection). Однако оригинальные серии выдержали испытание временем. Игра не потеряла свою актуальность при позднейшем переносе на портативные приставки (на GBA Golden Axe выходила в составе сборника Sega Smash Pack, а на PSP все три основных выпуска перебрались в составе Sega Mega Drive Collection). Малая протяженность и простое управление при достаточной глубине геймплея сделали Golden Axe идеальной для игры в дороге (не забудем и про поддержку беспроводного мультиплейера в PSP-версии).

Что же касается Golden Axe для «больших» консолей текущего поколения, пока она, несмотря на наличие ездовых чудищ, кажется очень непохожей на своих предшественников. Но хорошо это или плохо – судить пока рано. СИ

В РАЗРАБОТКЕ



9 рота

В этом разделе мы рассказываем об играх, которые еще только находятся в разработке. В каждой статье указана предполагаемая дата поступления в продажу – если она, конечно, известна. Учтите, что выход игры может быть отложен издателем, а некоторые проекты и вовсе закрываются, так и не увидев свет. О таких случаях мы обязательно сообщим вам в «Новостях».
Наши источники информации – это не только официальные пресс-релизы компаний, скриншоты и видеоролики. Обычно мы запрашиваем у разработчиков дополнительную информацию, берем у них интервью, а в идеале – получаем эксклюзивные демоверсии игр, которых нет в открытом доступе в Интернете. И все же помните, что на момент написания статьи об игре, находящейся в разработке, нам не доступен ее финальный вариант. Поэтому мы не можем с уверенностью судить о том, насколько интересной она в итоге окажется. Например, если мы видели демоверсию, в которую вошли один-два хороших уровня, логично предположить, что и остальные будут не хуже. Однако мы не застрахованы и от того, что они окажутся скучными и однообразными. Напротив, многие ошибки и недочеты ранних вариантов игры могут быть позже исправлены. Поэтому финальная оценка игре выносится только в рецензиях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «В РАЗРАБОТКЕ»

Хит?!
В эту рубрику попадают только самые перспективные игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Репортаж
Часто наш журнал приглашают на масштабные презентации новых проектов. По мотивам наиболее полезных и интересных поездок мы пишем репортажи с фотографиями, мини-интервью, дорожными впечатлениями и, конечно, информацией об увиденных играх.

Демотест
Рассказ о впечатлениях от закрытой (то есть, которая доступна только прессе) демоверсии обычной игры, либо открытого тестирования новой MMORPG. И в том, и в другом случае мы изучаем все доступные уровни от начала до конца.

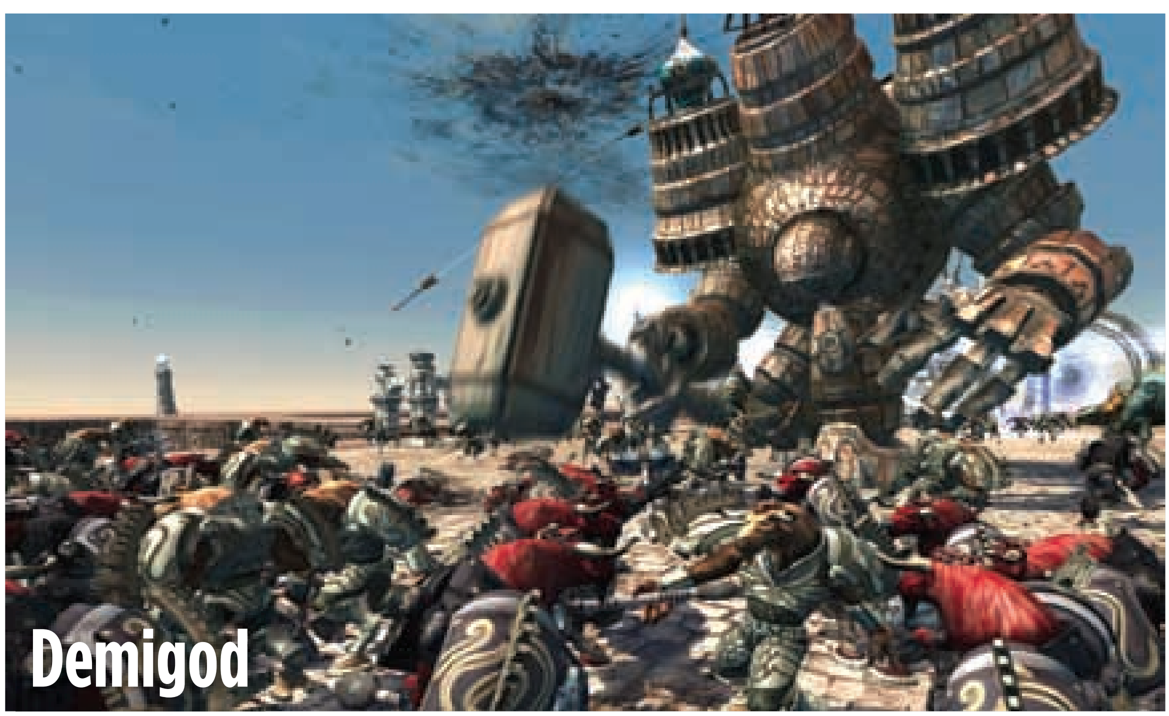
Спец
Любая статья об играх в разработке, которая не укладывается в рамки вышеприведенных форматов, называется «спецматериалом». Например, это может быть спецматериал о всех RPG, которые должны увидеть свет ближайшей осенью.

В разработке
Классическая статья рубрики «в разработке» пишется обычно после краткого знакомства с игрой на презентации, по мотивам впечатлений от японской версии или же со слов разработчиков. За ней может последовать «демотест», либо даже «хит?!», если игра будет этого достойна.

Галерея
Подборка наиболее зрелищных и характерных скриншотов из игр, находящихся в разработке. Публикуются только свежие.

Интервью
Бывает так, что лучше поставить прямую речь создателей игры, чем пересказывать их слова. Мы задаем вопросы разработчикам об их новом детище, получаем от них развернутые ответы и публикуем их дословно.

Тема номера
Главным материалом номера может быть рассказ как об уже вышедшей игре, так и о находящейся в разработке. В любом случае он ставится в начале номера, сразу после раздела «Новости».



Demigod

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Xbox 360
- **ЖАНР:** action.slasher
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Microsoft
- **РАЗРАБОТЧИК:** Team Ninja
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** 03 июня 2008 года (США)
- **ОНЛАЙН:** www.xbox.com

Автор:
Red Cat
Chaosman@yandex.ru

Томонобу Итагаки, продюсер
«Даже самый простой бой в нашей игре будет схваткой не на жизнь, а на смерть – и, поверьте, мы сделаем все, чтобы пользователь это почувствовал».



NINJA

Проливая кровь демонов...



Темное ночное небо заволакивают тяжелые лиловые тучи. Лишь изредка между ними проглядывает бледный диск полной луны; его свет желтоватой тенью пробегает по земле, меж деревьев, цепляется за высокую каменную стену и снова пропадает, уступая место сумраку. Ветер слабой бестелесной рукой покачивает ветви сакуры, и после каждого дуновения несколько розовых лепестков – в темноте они кажутся молочно-белыми – отправляются в завораживающе медлительный полет-скольжение. Тишину нарушает журчание реки да шорох легких шагов… Закутанный в черное человек почти бесшумно приближается к веренице зданий по ту сторону переброшенного через реку моста. Незнакомец не хочет, чтобы его заметили – но враг уже ждет и готов к бою. Четыре коренастые, с по-обезьяньи длинными конечностями фигуры бросаются навстречу одинокому воину. Свист стали, удар, затем еще и еще. Схватка заканчивается, не успев начаться. Четыре изуродованных тела лежат на траве, алая кровь струится по лезвию катаны. Крови будет много, очень много. Ведь ниндзя делает только первые шаги – впереди у него долгий и трудный путь. Путь поиска, мщения и надежды.

Личные трудности

Мы как-то привыкли решать в видеоиграх глобальные проблемы – например, спасать мир от власти злобных императоров или тотального разрушения. Однако авторы Ninja Gaiden II и лично продюсер Томонобу Итагаки посчитали, что задачи космического масштаба (о них, впрочем, никто забывать не намерен) на этот раз должны уступить место личному конфликту двух людей. Первый, Рю Хаябуса, нам отлично знаком, и уже давным-давно успел превратиться в любимца публики. Его соперник, напротив, пока остается безликим и безымянным. Но именно упомянутый человек-невидимка станет той причиной, по которой отважный ниндзя вновь возьмется за оружие, так как цель у засекреченного персонажа одна: убить могучего Хаябусу и всех тех, кто осмелится ему помогать. Клан, немногочисленные друзья и советчики – опасность отныне угрожает каждому. Но вот успеет ли Рю хоть что-то предпринять? Ему придется, как и всегда, сражаться в одиночку, тогда как на стороне врага и люди, и демоны. Целые армии людей и бессчетные полчища демонов! Силы явно неравны, но когда было иначе? По-прежнему сомневаетесь? Тогда вот вам другой аргумент – расправившись с Рю, неизвестный «доброжелатель» почти наверняка займется остальным человечеством, и мир все-таки спасти придется. Так интереснее?

Закон о правах потребителя

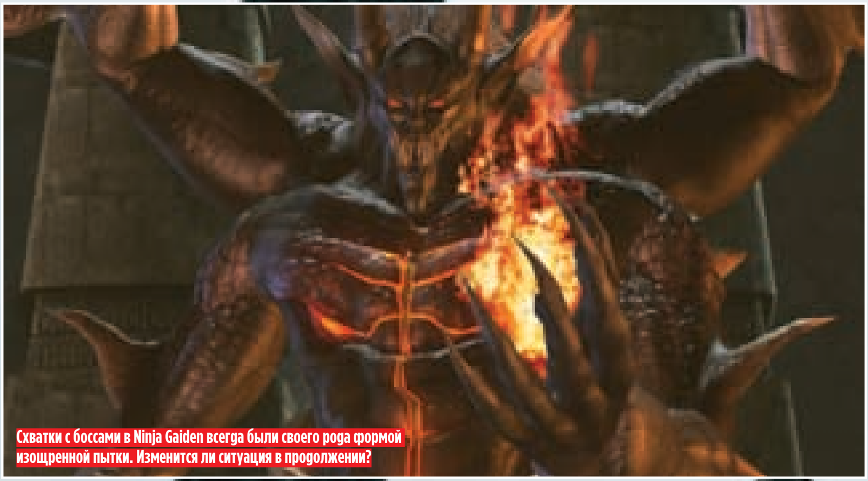
Созданная в 2004 году оригинальная Ninja Gaiden заслужила звание одной из самых необычных игр своего времени. Красивая и техничная, она, в то же время, ошеломляла неподготовленных пользователей воистину издевательской сложностью, превосходившей, кажется, любые ожидания. Даже те, кто привык причислять себя к рядам «хардкорщиков», нередко пасовали перед творением Team Ninja, в лучшем случае с горем пополам добираясь до второго-третьего босса. Любой другой проект за подобное пренебрежение к интересам общества просто-напросто растерзали бы – отыскать примеры не составит труда. Но, как ни странно, ничего подобного не произошло. Наоборот, хвалебные отзывы заполонили всевозможные сайты и форумы, оценки прессы взлетели до небес, а робкие попытки раскритиковать игру считались актами государственной измены. Стоит ли удивляться, что четыре года спустя коллектив

GAIDEN II

Team Ninja, озадачившись разработкой полноценного продолжения, ни на миллиметр не отступил от установленных прежде стандартов. Пользователь хочет настоящую мясорубку, беспощадную и бескомпромиссную? Что ж, желание потребителя – закон, священный и нерушимый. Закон, который будут неукоснительно соблюдать.

Быстрый и мертвый

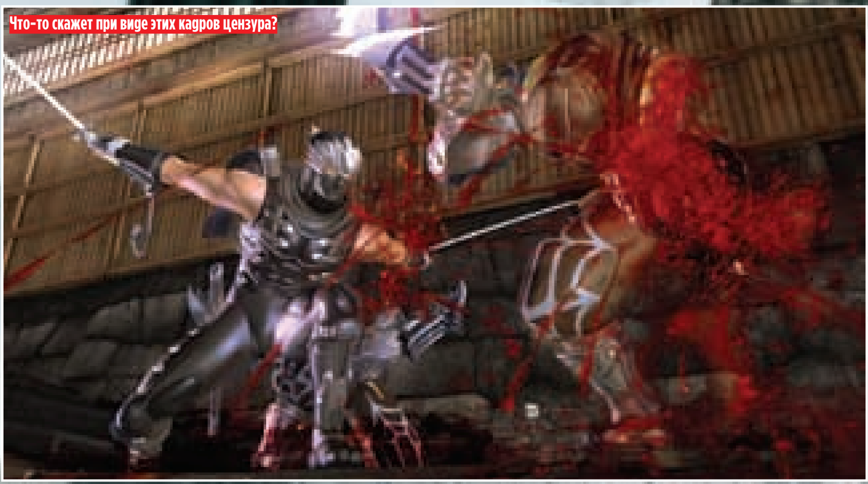
На первый взгляд от предшественницы Ninja Gaiden II ничем не отличается. С главным героем все понятно – его внешность и повадки не претерпели каких-либо значительных изменений. Хаябуса по-прежнему тяготеет к черному цвету, не любит показывать лицо и крайне немногословен. Он предпочитает действовать, причем, действовать – вопреки законам ниндзюцу – открыто и напролом, укладывая недругов штабелями. Нам с вами остается только помогать храбрецу по мере сил и возможностей, терзая многострадальный контроллер Xbox 360.
К слову, на данный момент, насколько позволяют судить показанные во время различных выставок демоверсии игры, управление грядущего блокбастера более-менее точно повторяет то, с которым приходилось иметь дело на Xbox (Ninja Gaiden, Ninja Gaiden Black) и PlayStation 3 (Ninja Gaiden Sigma). Фундаментом для боевой системы послужат блок, удар, прыжок и всевозможные комбинации трех перечисленных действий. Плюс, разумеется, скорость, скорость, и еще раз скорость – медлительность в Ninja Gaiden всегда каралась самым жестоким образом. Однако не стоит полагать, что однажды нащупав некую правильную, с вашей точки зрения, стратегию, вы будете без хлопот использовать ее вплоть до финала. Ничего подобного! Путь воина складывается из сотен узеньких и подчас совершенно неочевидных тропинок, которые еще предстоит найти. Зачем же так мучиться, наверняка полюбопытствуют некоторые. Ну, хотя бы затем, что на экране с пугающим постоянством появляются все новые и новые противники – и для победы над каждым из них необходимо придумывать какие-то необычные уловки и трюки. Одни отступят под градом быстрых ударов, другие заставят Рю уйти в глухую оборону, третьи вынудят доблестного ниндзя обезьяной скакать от одной стены к другой, уклоняясь от сокрушительных неблокируемых ударов. Атаки в прыжке, смертоносные броски и захваты, точно рассчитанные контрвыпады, неожиданные удары руками и ногами – список возможных действий постоянно растет, заставляя раз и навсегда забыть об однообразии.
Другой фактор, делающий боевую систему многогранной, – оружие, которым предстоит пользоваться герою. Легкая катана и непременные сюрикены для начала, пара коротких клинков чуть позднее, двуручный меч, тяжеленный молот, коса на длинной рукоятке…перечислять снаряжение можно очень долго. Благо, в Team Ninja на этот раз решили не скромничать. Новое оружие означает новую тактику и, вместе с ней, новые успехи и новые ошибки. В Ninja Gaiden II игроков не собираются баловать подсказками, поэтому большую часть тонкостей придется постигать самостоятельно, методом проб и ошибок. Вздумали наброситься на огромного, по уши упрятанного



Схватки с боссами в Ninja Gaiden всегда были своего рода формой изощренной пытки. Изменится ли ситуация в продолжении?

Крупный план

**Камера была одним из немногих недочетов Ninja Gaiden – и разработчики, выпуская обновленные версии игры, не раз пытались исправить положение. В Ninja Gaiden II все совсем иначе: подход к ракурсам камеры, а заодно и к планировке уровней изменился на корню. Дело в том, что, по мнению Итагаки и Ко, трудностей с камерой можно избежать лишь одним способом – единовременно показывать на экране только один план, в одной-единственной плоскости, оставив за кадром все лишнее. Разумеется, это требует соблюдения определенных правил при создании уровней. Кроме того, чтобы эти самые уровни не оказались слишком примитивными, разработчики собираются «установить» на каждом из них несколько обзорных точек.
Мы бы, пожалуй, не отказались и от возможности корректировать положение камеры самостоятельно, но официальные пресс-релизы ни о чем таком пока не сообщают.**



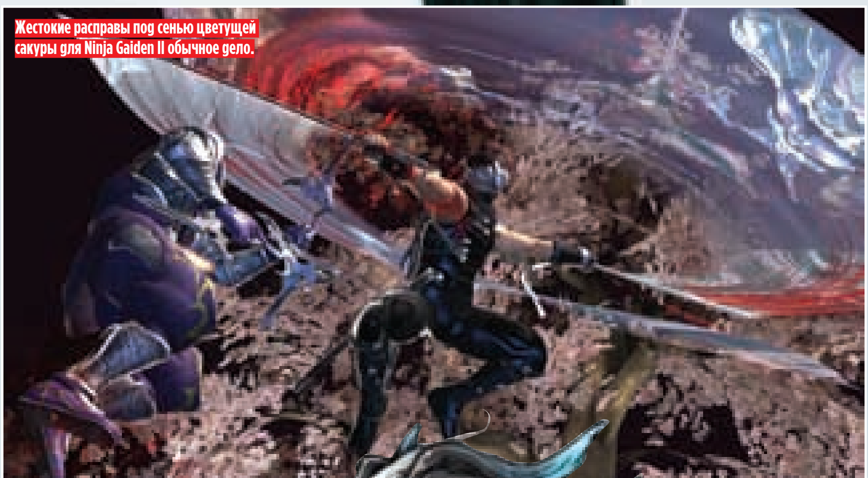
Что-то скажет при виде этих кадров цензура?



Набирая вес и прибавляя в росте, монстры превращаются в грозных, иногда почти неуязвимых противников.

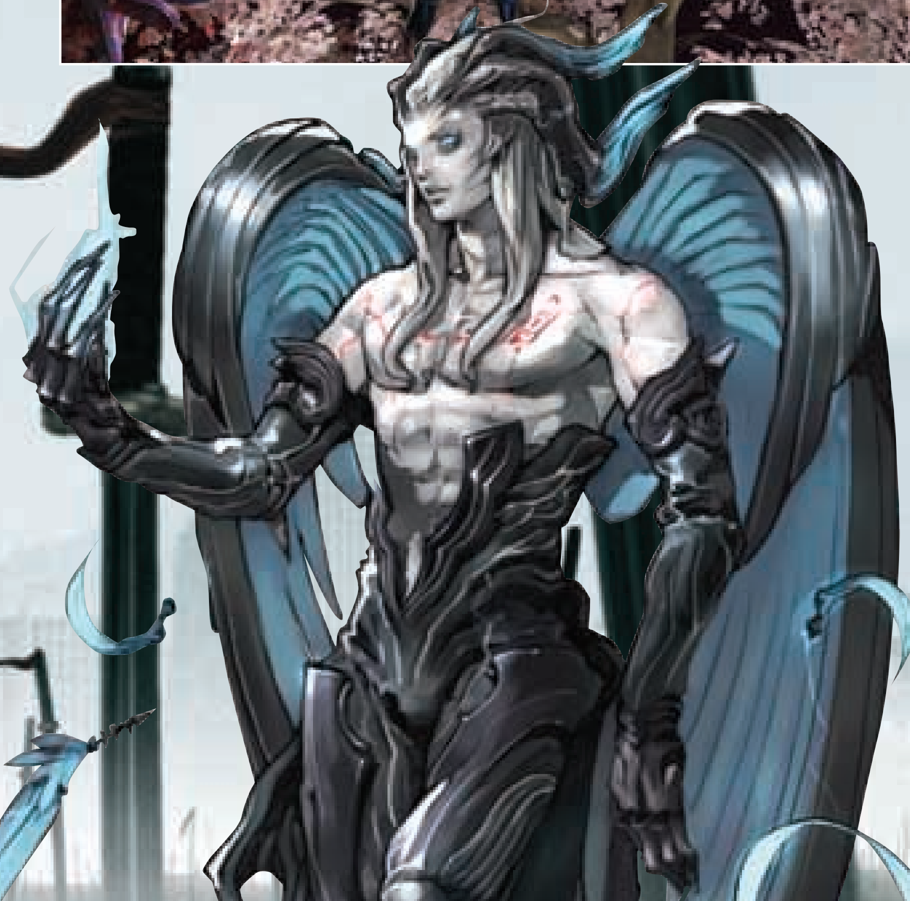
Кому служишь?

Вопрос эксклюзивности того или иного проекта в наши мультиплатформенные времена стоит особенно остро, и любой потенциальный блокбастер рано или поздно начинают подозревать в попытке материализоваться на двух, а то и трех платформах разом – даже если разработчики утверждают обратное. Напомним, первая Ninja Gaiden достаточно долго хранила верность Xbox, и лишь в прошлом году, под личиной Ninja Gaiden Sigma, решила прописаться на PlayStation 3. С Ninja Gaiden II ничего подобного, скорее всего, не случится, так как издателем выступает уже не компания Tecmo, а игровое подразделение Microsoft. Очевидно, таким образом «отцы» Xbox 360 попытались предотвратить возможные недоразумения. И то сказать, куда приятнее «уводить» эксклюзивы (вроде Devil May Cry 4 и GTA IV) из-под носа у Sony, чем самим оказываться в дураках.



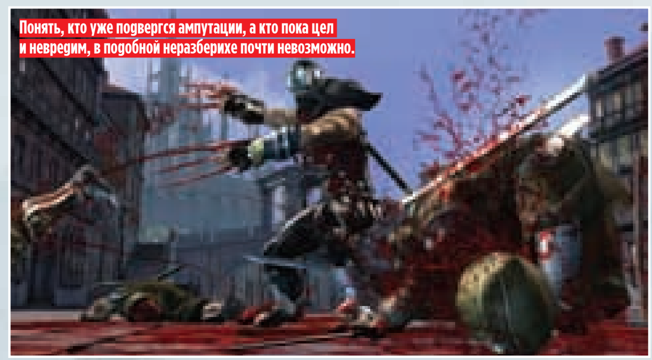
Жестокие расправы под сенью цветущей сакуры для Ninja Gaiden II обычное дело.



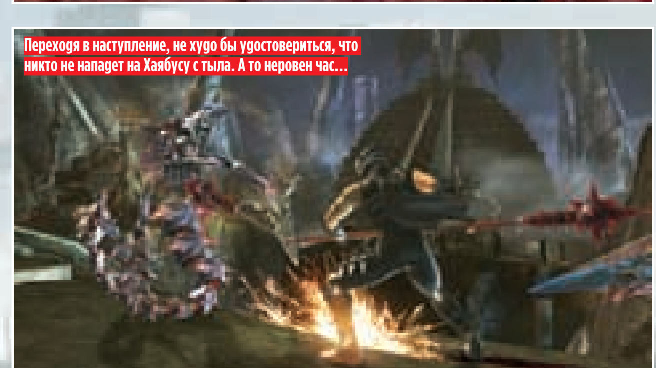


Томонобу Итагаки, продюсер

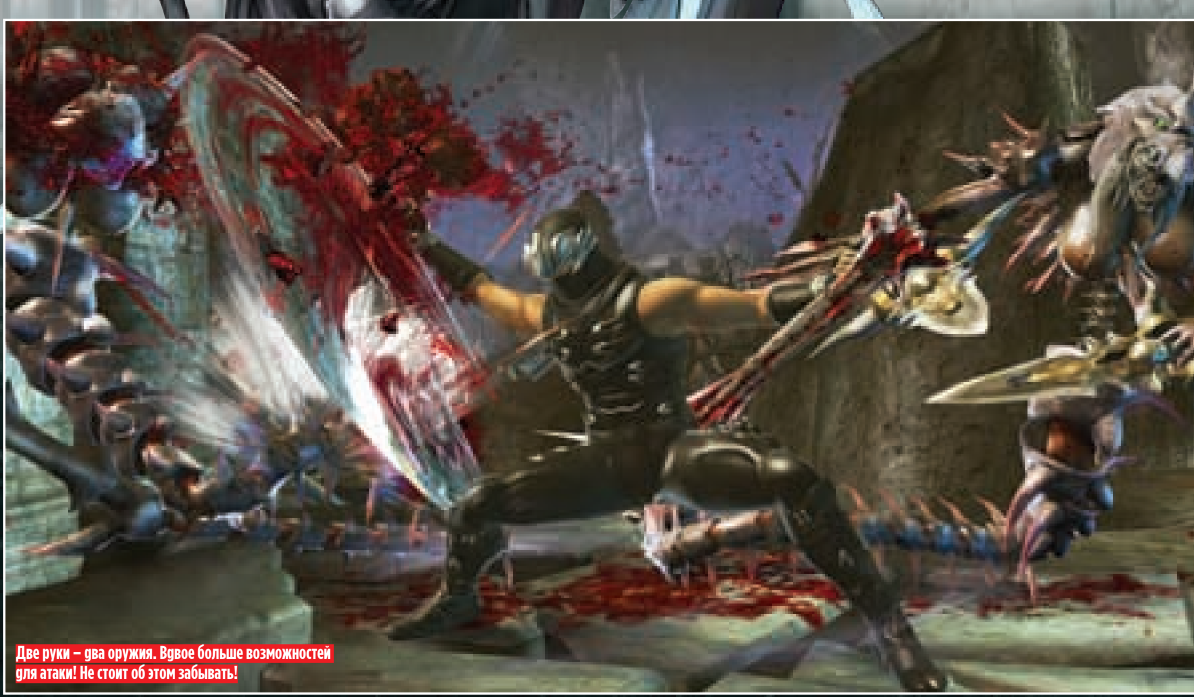
«Вы сможете восстанавливать здоровье во время сохранения игры. Однако других возможностей для лечения будет совсем немного, и это придется учитывать, проходя тот или иной уровень».



Понять, кто уже подвергся ампутации, а кто пока цел и невредим, в подобной неразберихе почти невозможно.



Переходя в наступление, не худо бы удостовериться, что никто не нападет на Хаябусу с тыла. А то неровен час…



Две руки – два оружия. Вдвое больше возможностей для атаки! Не стоит об этом забывать!

Я не Ван Хельсинг, я только учусь

Решив разнообразить полчища демонов, жаждущих героической крови, авторы Ninja Gaiden II обратились к европейскому фольклору и, недолго думая, импортировали в собственный проект стаю волосатых вервольфов. Мохнатые и клыкастые твари высотой в полтора человеческих роста охотятся стаями, плевать хотели на луну, а питаться предпочитают исключительно человеческим мясом. Желательно свежим. В бою вервольфы норовят окружить противника, лишив его пространства для маневра. Однако и у них есть слабости – когти и зубы монстров хоть и весьма длинны, но не могут сравниться с лезвием двуручного меча или косой на почти двухметровой рукояти. Эх, нам бы еще коробку серебряных пуль…

в железо демона, вооружившись упомянутой катаной? Значит, в следующий момент Рю превратят в добровольного донора для сдачи крови – и хорошо, если нехитрая медицинская процедура не приведет к летальному исходу. Не менее плачевно завершится попытка расправиться с отрядом шустрых, как кошки, головорезов при помощи чего-нибудь тяжелого. Потеряв в маневренности и скорости, Хаябуса моментально превратится в легкую мишень для вражеских наскоков. Тут-то и стоит напомнить, что даже слабые противники в Ninja Gaiden (неважно, с каким порядковым номером) славятся способностью в рекордно короткие сроки лишать героя большей части здоровья. Не привыкли погибать на первых уровнях? Самое время научиться, в противном случае потери огромного числа нервных клеток не избежать!

Ну и напоследок вспомним о декорациях. Во-первых, они безумно красивы – как-никак, нас ожидает одна из самых технологически совершенных игр для Xbox 360, где что ни кадр, то фейерверк из тысяч полигонов, шикарнейших спецэффектов и аккуратно подогнанных текстур. Во-вторых, не в пример многим другим проектам данного жанра, декорации в Ninja Gaiden II становятся неотъемлемой частью геймплея, позволяя Рю выполнять разнообразные трюки и кульбиты, без которых зачастую на победу рассчитывать не приходится. Бег по стенам, двойные и тройные прыжки с одной платформы на другую, молниеносные кувырки под прикрытие какого-нибудь подходящего по размеру валуна – вот лишь краткий перечень того, что может в решающий момент спасти герою жизнь, избавив от необходимости возвращаться к последнему checkpoint.

Летняя жара

Запуск Ninja Gaiden II, намеченный на июнь 2008 года, обещает стать настоящим событием не только для владельцев Xbox 360, но и для всех поклонников видеоигр независимо от предпочтений. Прямых конкурентов у игры не предвидится, да и вообще с громкими премьерами, вероятно, будет туговато. Следовательно, никто и ничто не помешает Рю Хаябусе одержать новую блестящую победу. СИ



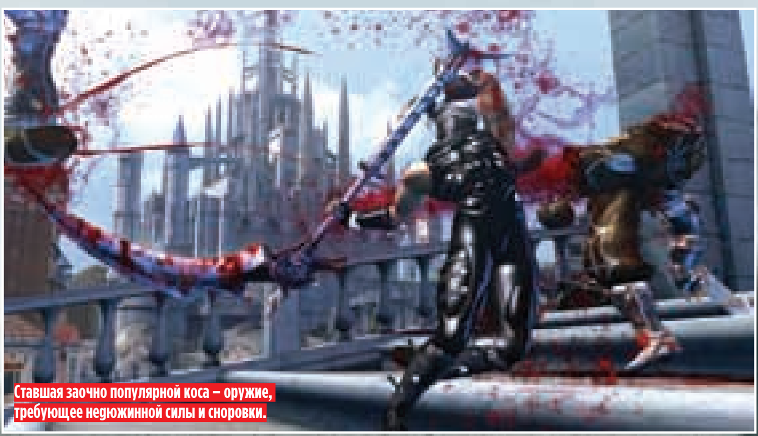
Томонобу Итагаки, продюсер

«Конечно, крови будет довольно много. Как много? Пока не могу сказать. На этот счет существуют определенные правила, которые мы должны и намерены соблюдать».

Хит?!

ЗА:
- Отточенная боевая система, объединяющая разнообразное оружие, спецприемы и акробатические трюки;
- Толпы свирепых и кровожадных монстров, просторные красочные уровни и отменная графика;
- Харизматичный, пусть и немногословный главный герой.

ПРОТИВ:
- Ожидаемо завышенная сложность, традиционная для Ninja Gaiden;
- Почти все, что есть в Ninja Gaiden II, мы уже видели в различных версиях Ninja Gaiden.



Ставшая заочно популярной коса – оружие, требующее недюжинной силы и сноровки.



Меткий удар ногой, может, и не смертелен, но на некоторое время выведет недруга из строя. Вам как раз хватит времени, чтобы расправиться со вторым нападающим.



Лучший способ убавить прыть недруга – поотрубать ему лишние конечности. После такого любой демон бегать разучится.

А где же девушки?

Появление в Ninja Gaiden Sigma брутальной красотки Рэйчел вызвало у поклонников бурю энтузиазма и надежду на скорое продолжение знакомства. Однако до сих пор блондинка выдающихся достоинств так и не засветилась ни на одном скриншоте, что недвусмысленно намекает на ее отсутствие в финальной версии игры. Толика экранного времени, вероятно, достанется хрупкой Аянэ, но ее функции, скорее всего, ограничатся раздачей бесплатных советов. Впрочем, Team Ninja вполне могла попридержать в рукаве пару козырных дам.

FAR CRY

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC, PlayStation 3, Xbox 360
- **ЖАНР:** shooter.first-person.freeplay.modern
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Бука» (PC)
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft Montreal
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** сентябрь 2008 года
- **ОНЛАЙН:** farcry.uk.ubi.com

Автор: Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Только-только наши процессоры и видеокарты стали достаточно крутыми, чтобы запускать оригинальную Far Cry на максимальных настройках, как на жесткие диски обрушилась новая чума, пожирающая системные ресурсы, – Crysis от тех же разработчиков, но уже других издателей. Увы, авторское видение продолжения Far Cry не совпало с идеями Ubisoft, поэтому команда Crytek удалилась под сень крыл Electronic Arts. Как потом оказалось, виделись им очередные приключения Крутого Мужика на острове, только под соусом из нанотехнологий и с гарниром из молотых пришельцев. Ubisoft же, оставившая себе права на название Far Cry, пошла совсем другим путем, взяв курс на бескомпромиссный реализм (нет алиенам, мутантам и суперсилам!) и забросив Крутого Мужика в Африку. Да что там, целую дюжину Крутых Мужиков! Правда, из них мы сможем выбрать только одного, а остальные превратятся в неиграбельных персонажей, наших друзей. Сразу просим прощения – в анонсе мы немножко наврали, краснорубашечник Карвер, герой первой Far Cry, в продолжении фигурировать не будет. Впрочем, если верить исследованиям Ubisoft, никто об этом не пожалеет – дескать, персонаж был какой-то невыразительный, не чета новым. У каждого из них своя биография, отличаются они и внешне – вероятно, даже руками (а иногда и ногами), которые мы и будем в основном наблюдать в кадре. Однако вся эта разношерстная компания едина в порыве надрать задницу оружейному барону по прозвищу Шакал (Jackal), продающему оружие двум враждующим группировкам... ну, или попросить его поделиться прибылью. В общем, найдем – узнаем. А искать барыгу придется на территории в полсотни квадратных и в объеме бог знает сколько кубических километров. Фактически, заданы только начальная и конечная точки путешествия, а выбор траектории полностью в нашей власти. Сразу вспоминаются скоростные прохождения «Fallout за 10 минут» и «Morrowind за 8 минут». Получится ли такой трюк с Far Cry 2? Что помешает нам рвануть к цели по кратчайшему пути?

Суперслабость вместо суперсилы

Ответ прост – болезнь. С первых же минут игры наш отважный боец заражается малярией, и ему волей-неволей приходится переключаться на поиски лекарства, так как с собой он его, конечно, не захватил. Ближайшее хинное дерево, увы, находится на другом материке, так что герою остается только отдаться на милость местных жителей. Лишь они могут помочь ему, но, разумеется, в обмен на какую-нибудь другую услугу – например, документы, позволяющие выехать из страны. Раздобыть подорожную в Африке не легче, чем хинин – и вовсе не из-за упрямства местных бюрократов. Все «квесты» неминуемо ведут к столкновению с врагом. Противник аг-



2 Пожар в песочнице

рессивен, как раненая гиена, зорок, как орел, и сообразителен, как шимпанзе. После первой же выпущенной пули или неосторожно сломанной ветки мы, скорее всего, привлечем внимание часовых, а они поднимут на ноги весь лагерь. Интересно, что такие тревожные моменты будут оттеняться изменениями в погоде – как только ситуация начнет складываться не в нашу пользу, ясное небо понемногу затянется тучами, а деревья зашелестят (а то и затрещат) под порывами ветра.

Заметим, что цифровые статисты обучены не только шпиговать героя пулями. Им не чужда и тактическая сметка, а также товарищеские чувства – например, они могут вытаскивать раненых соратников из-под обстрела, даже рискуя собственной жизнью. Не Большие Папочки, конечно, но все же...

Отступать тоже непросто – нас будут догонять не только пешком, но и на транспорте. Впрочем, против всех вражьих хитростей нашему герою выдана одна козырная –

Хит?!

ЗА:
- Черный континент, пока почти не освоенный игроразработчиками;
- Практически полная свобода действий и передвижений;
- Приручение огня как один из ключевых элементов игровой механики.

ПРОТИВ:
- Связь с первой Far Cry минимальна;
- Зверинцу не хватает разнообразия;
- Не выродится ли игра в бесконечные блуждания взад-вперед по огромной карте?



«Раскадровка» горящего дерева. Обратите внимание, как ветки растопыриваются от жара.



регенерация. Стандартный для нынешних шутеров фокус «отдышался – стал как новенький» подается в Far Cry 2 в жесткой «реалистичной» манере – герой будет выдергивать пули из себя плоскогубцами и вырезать их мачете, сбивать руками огонь с одежды и вправлять суставы, вывихнутые после того как по его ноге проедет джип. Всего нам обещано шесть десятков анимаций самолечения, и мы даже боимся представить, что еще наш стойкий африканский солдатик будет проделывать над собой. Если же героя все-таки подстрелят, на поле боя тут же появится напарник, который оттащит его в безопасное место, попутно прочитав лекцию на тему «Если бы не я, пришлось бы тебе сейв загружать».

«В Африке… в Африке… в Африке большие злые…»

Ночью в лагерях зажигаются костры, а время от времени голодные сторожа будут бегать в самоволку – охотиться на близпасущихся зебр, газелей и прочих травоядных. Впрочем, понять, как фауна участвует в игровом процессе, и использовать ее в своих целях смогут только самые осторожные и терпеливые игроки – те, кто любят кавалерийский натиск, скорее всего, распугают всю живность еще до того, как заметят ее. Хищников, кроме двуногих, в игре не будет. Как и всегда в таких случаях, разработчики пытаются прикрыться красивыми словами: «У нас все-таки не симулятор охоты», «Стая львов, преследующая героя, только раздражала бы его». Не очень ясно, чем стая больших кошек хуже «стаи» бандитов на джипе. В общем, понятно, что «это всего лишь игра», но Африка без львов, крокодилов, а также слонов, носорогов, жирафов и обезьян (увы!) – это уже не та Африка, о которой писали Киплинг и Чуковский, а какое-то гигантское пастбище.

Разработчики жгут

Зато на пастбищах много травы. Вкусной, то есть, я хотел сказать, легковоспламеняющейся травы. Откроем вам страшную тайну: на самом деле Far Cry 2 – это большая-большая демка «огненного» движка. Среди тридцати видов оружия, доступных главному герою, видное, прямо-таки почетное место занимает огнемет. Все, что может гореть, – будет гореть. Ветер раздувает пламя, дождь – гасит. Огонь корректно распространяется в зависимости от направления ветра, с аппетитом пожирает сухую траву, с хрустом уничтожает деревья и, разумеется, не отказывается и от мяса, будь оно звериное или человечье. Умело подстроив пожар, можно выкурить врагов из укрытий и расправиться с ними на открытой местности. Интересно, получится ли устроить психическую атаку, напустив на вражеский лагерь стадо горящих зебр?

Ветки, стебли и стволы

Рассказывая о том, будут ли сохраняться следы нашей разрушительной деятельности, авторы тоже словно что-то недоговаривают. То они утверждают, что все, что мы сожжем, раздавим или иным образом сломаем, останется разрушенным до конца игры, и буквально упиваются возможностью отстрелить каждую веточку отдельно у дерева, находящегося за километр от стрелка, то оговариваются, что «при выходе за пределы отдельного квадрата 1х1 километр вся сгоревшая трава в нем будет восстанавливаться» и «если мы зачистим лагерь от наемников, через некоторое время туда подойдет подкрепление». Надо ли нам предполагать, что суровые вояки устроят на базе капитальный ремонт, или они будут сидеть на пожарище? Известно одно – не только герой сможет оставить свой след на лице матери-природы, но и окружающая среда будет оказывать свое весьма неблагоприятное влияние на него и его снаряжение. И речь не только о малярии – как и в S.T.A.L.K.E.R., оружие со временем изнашивается. Это удастся заметить как «на глазок» – ржавую железяку с обтерханным прикладом лучше сразу выбросить, – так и по поведению стволов – если механизм пушки износился, ее, ясное дело, будет все время клинить. Ремонтировать оружие нельзя – так нас стимулируют чаще его менять. Однако специальное «полевое руководство» по обращению со снайперкой или, скажем, пистолетом-пулеметом поможет нам увеличить срок службы этих облегчающих понимание приспособлений. На толкучке такую книжку не купишь – скорее всего, придется опять подряжаться на какое-нибудь кровопролитное задание. Всего в игре три группировки: две военных, упомянутых в начале статьи, и «штатская», известная как Underground. Работая на военных, вы сможете подобраться ближе к Шакалу, но так вы завоюете дурную репутацию у штатских. Проблема в том, что «андерграунд» снабжает вас лекарством от малярии, которое не только помогает бороться с болезнью, но и понемногу увеличивает ваше максимальное здоровье. Если они поймут, что на самом деле вы «за белых», не кушать вам больше хининчику. Дилемма вновь напоминает о BioShock, но это как раз неплохо. А больше об сюжете нам ничего и не рассказывают – впрочем, одна из основных «фишек» игры как раз в том, что история для всех будет разной. Авторы всячески поощряют творческие начинания игроков, и даже обещают приложить редактор уровней ко всем трем версиям игры. Их вообще собираются сделать максимально похожими, а это значит, что писишному релизу придется затянуть ремень потуже. Но пока проблема видится даже не в этом, а в том, что игра может пойти по стопам Assassin's Creed – как похождения мусульманина-ниндзя полушутливо называли «симулятором расталкивания людей в толпе», так Far Cry 2 может стать «симулятором отстреливания веточек». На презентациях авторы так сосредотачиваются на каких-то мелких нюансах и «примерах работы движка», что общая картина пока напоминает заплыв по исполинской песочнице с совочком в зубах. Будем надеяться, что у Ubisoft Montreal хватит опыта и таланта, чтобы выдать нам пятьдесят квадратных километров никогда не повторяющихся приключений. СИ



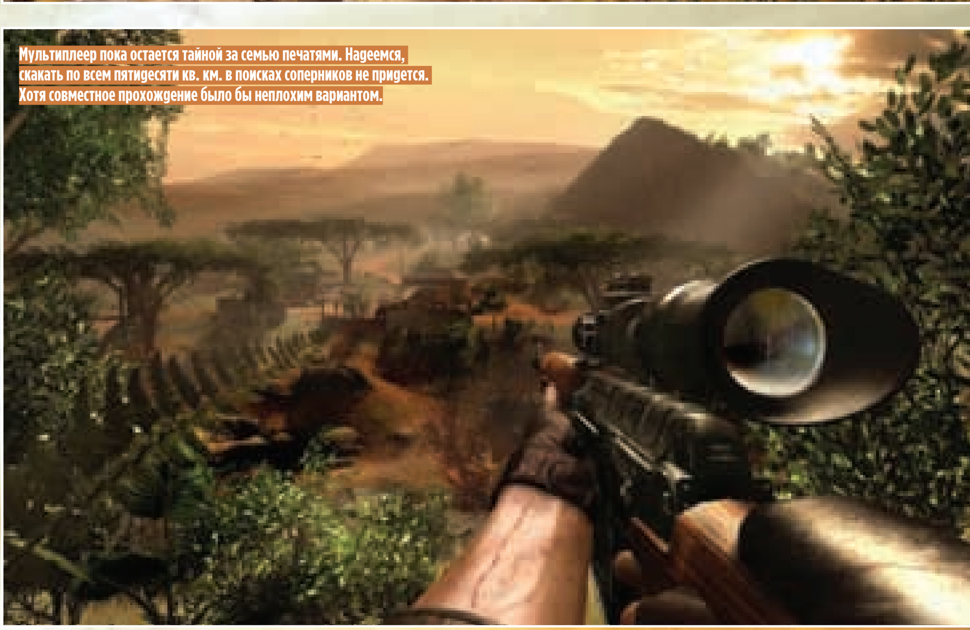
Парк транспортных средств не исчерпывается только автомобилями. Нас ждут также моторные лодки и даже любимый Валерием Леонтьевым дельтаплан.



Если нагреть ящик с амуницией, который используют враги, их ждет большой сюрприз!



Строение с заостренной крышей – зернохранилище племени догонов. Как видите, оно стоит на сваях, чтобы туда не пробрались мыши. А будут ли в Far Cry 2 мыши?



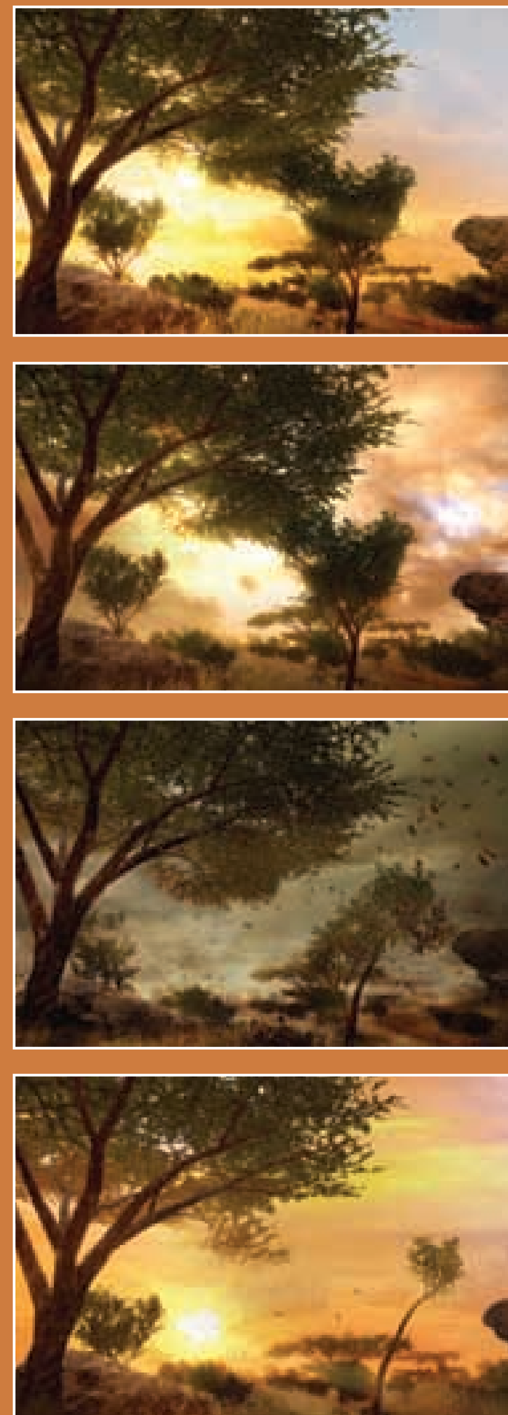
Мультиплеер пока остается тайной за семью печатями. Надеемся, скакать по всем пятидесяти кв. км. в поисках соперников не придется. Хотя совместное прохождение было бы неплохим вариантом.

Малярия – инфекционное заболевание, вызываемое простейшими рода Plasmodium и переносимое комарами анофелес. Болезнь особенно распространена в тропических и субтропических регионах. Симптомы малярии – лихорадка, озноб, боль в суставах, тошнота и рвота, анемия. Приступы лихорадки сопровождаются учащенным пульсом и снижением кровяного давления. При доброкачественной трехдневной малярии, вызываемой Plasmodium vivax, через несколько недель происходит полное выздоровление, однако в последующие годы могут наблюдаться повторные атаки лихорадки. Злокачественная малярия часто вызывает функциональные нарушения нервной системы и желудочно-кишечного тракта, однако в случае выздоровления повторные приступы наблюдаются редко.

У лиц белой расы, особенно принимавших хинин, встречается осложнение, называемое черноводной лихорадкой, для которого характерны массивное разрушение эритроцитов и нарушение функции почек. Механизм развития этого недуга точно не установлен, но чаще всего он рассматривается как аллергическая реакция на малярийных паразитов.



Буря не только кроет небо мглою, но и портит зеленые насаждения.





Взрывающиеся бочки. Мы помним их еще со времен первого Doom.



Как водится, нам обещана возможность и агрессивного, и скрытного подхода к решению возникающих задач… и множество промежуточных вариантов.

Автор:
Евгений Закиров
zakirov@gameland.ru

Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

КОНСОЛЬНЫЕ RPG:

взгляд в будущее, часть вторая

В предыдущем номере «СИ» мы писали о консольных RPG, которые выйдут на Xbox 360, Wii и PS3; в этом же расскажем, какие лучшие представительницы жанра подоспеют в обозримом будущем на DS, PSP и PS2.



ВИДЕОСПЕЦ
Лучшие RPG
ВЫ НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ DVD

Crisis Core – не просто идеальная RPG для портативной платформы, но и достойный конкурент представительницам жанра на домашних консолях.



PlayStation Portable

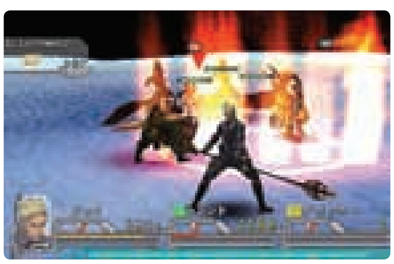


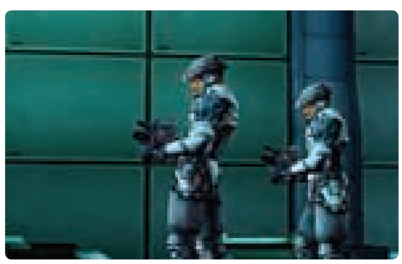
Долгое время JRPG оставались редкими гостьями на обеих портативных платформах, Nintendo DS и PSP. В первом случае выход был найден нетрадиционный, ведь обязательным условием стало использование тактильного экрана. С PSP же разработчики могли себе позволить делать римейки, а то и слабые в техническом исполнении порты, и выдавать их за улучшенные версии старых хитов. Так и случилось. Сегодня же ситуация пошла на поправку, и портативная платформа от Sony уже успела обзавестись оригинальными проектами. В скором будущем ее ожидает еще больше интересных игр!

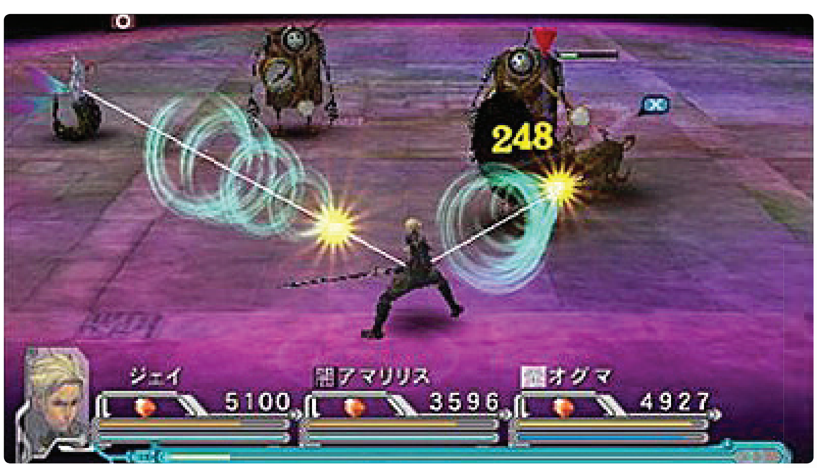
Coded Soul

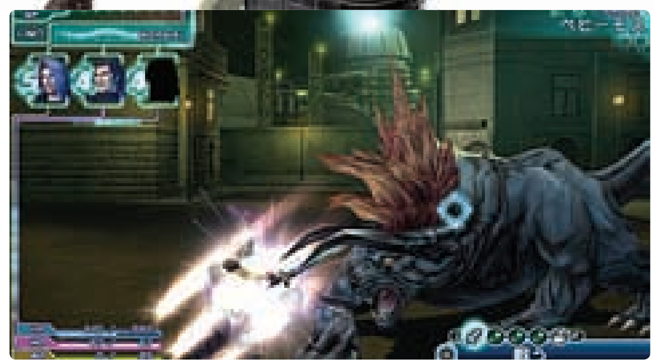
Платформа: PSP | Разработчик: Gaia
Издатель: SCE | Дата выхода: 7 февраля 2008 года (Япония)

Идея связать игры для домашних и портативных платформ таким образом, чтобы обладатели обеих версий получали дополнительные бонусы, не нова. Однако реализовать рабочую модель удалось только Nintendo, для Sony же это по-прежнему далекая и неизведанная степь. Не первым, но наиболее заметным шагом на пути ее освоения станет Coded Soul, младшая сестра Folklore (известной в Японии под именем Folk Soul). На самом деле, родственная связь между двумя RPG слабая: обмениваясь предметами и монстрами, геймер открывает новые квесты, равно как экипировку и ряд других мелочей. При этом сюжетно игры никак не связаны, и в Coded Soul нас познакомят с молодым солдатом Джеем, который путешествует по миру Идеи, чтобы спасти любимую девушку. Разработкой занимается Кодзи Окада (в прошлом – влиятельнейший человек в Atlus, идейный отец Megami Tensei) и студия Gaia, отвечавшая за дизайн монстров в Folklore. Всего ожидается около ста различных существ, которых главный герой может приручить и использовать в бою (одновременно не больше двух). Примечательно, что создатели обещают каждый квест наделить случайно генерируемым подземельем. Помнится, в Folklore имелся конструктор, позволяющий создавать свои уровни и обмениваться ими с помощью сетевой службы, – так не идет ли речь об обратной совместимости?





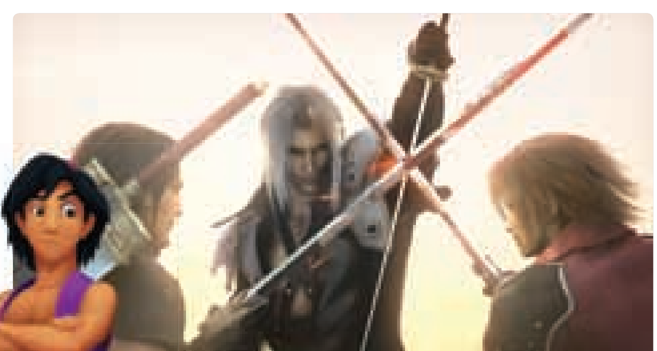




Crisis Core: Final Fantasy VII

Платформа: PSP | Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix | Дата выхода: 25 марта 2008 года (США)

Называть Crisis Core настоящей JRPG можно лишь с небольшой оговоркой. Тем не менее, это все же RPG, и знакомство с японской версией доказывает – это не просто идеальная RPG для портативной платформы, но и достойный конкурент представительницам жанра на домашних консолях. Рассказывая, «с чего все начиналось» в Final Fantasy VII, знакомя фанатов с подробностями, о которых они мечтали узнать долгие десять лет, предоставляя им ценнейшую возможность вновь вернуться в мир одной из лучших ролевых игр эпохи PS One, Crisis Core максимально отличается от всего, что мы могли видеть раньше. Так, никакой больше экипировки, боевой системы в духе старых FF, свободного путешествия по миру и тому подобного. Это линейная игра с одним действующим лицом – Заком – антиподом угрюмого Клауда, первым влюбившимся в Айрис и долгое время проработавшим с легендарным Сефиротом. Ключевой момент, впрочем, сохранился: как и прежде, оружие можно укомплектовать «материями».

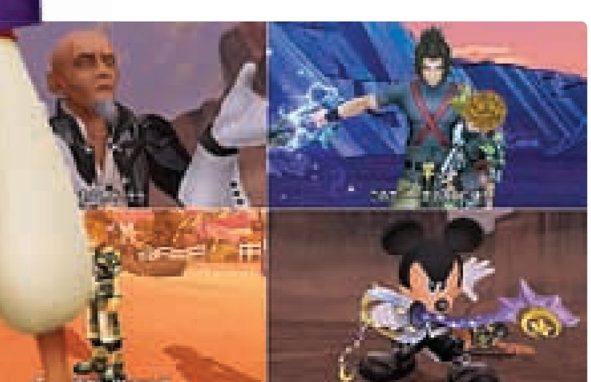




Kingdom Hearts: Birth by Sleep

Платформа: PSP | Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

Kingdom Hearts: Birth by Sleep – один из трех выпусков популярного сериала, которые разрабатываются для портативных платформ (два других ожидаются на Nintendo DS и мобильных телефонах). Ответ за дизайн персонажей по-прежнему держит Тецуя Номура, однако на этот раз ему будет помогать Таи Ясуэ. Вопреки ожиданиям, PSP-версия не станет портом или «связующим звеном» между другими частями. Напротив, в Birth by Sleep нас познакомят с тремя новыми героями, каждый из которых владеет искусством сражения на киблейде (keyblade) и занят поисками пропавшего мастера. Кстати, Теру, Вен и Аква можно было увидеть в секретном трейлере в Kingdom Hearts II. Из диснеевских персонажей ожидаются такие звезды, как Дональд Дак, Гуфи, Золушка и Алладин. Хотя разработка Birth by Sleep началась раньше остальных, в немногочисленных интервью Номура предполагает, что выйдет она несколько позже товарок. Поклонники Kingdom Hearts могут ликовать: заявлено, что графический движок будет тот же, что использовался в Crisis Core.



Star Ocean: The First Departure | Star Ocean: The Second Evolution

Платформа: PSP | Разработчик: tri-Ace
Издатель: Square Enix | Дата выхода: The First Departure – 27 декабря 2007 года (Япония); The Second Evolution – 2 апреля 2008 года (Япония)

Оригинальная Star Ocean для SNES, в отличие от последовавшей за ней Star Ocean: The Second Story для PS one, не покинула пределы Японии, да и ее римейк для PSP – даром, что изрядно отличается от первоисточника – пока всего лишь «когда-нибудь появится в Штатах», а не «совершенно точно появится на прилавках такого-то числа». Тем не менее, ждать его стоит: в списке нововведений значатся не только анимированные видеоролики, перерисованные портреты персонажей, перезаписанный саундтрек и возможность завербовать в команду тех героев, которые в оригинале оставались NPC, но и переработанная боевая система – ее позаимствовали из второй части. Вдобавок, слишком уж долго (как, скажем, в Breath of Fire III для PSP) ждать, пока подгрузится очередная арена или сценка, по отзывам, не придется. Сама вторая часть – та, что познакомила западный мир с прелестями кулинарных опытов в походных ролевых условиях, – изменилась менее внушительно, разжившись сверх видеороликов и набора свежих геройских портретов лишь дополнительными персонажными сценками. Впрочем, точной даты релиза у Second Evolution пока также нет.









Tales of Rebirth

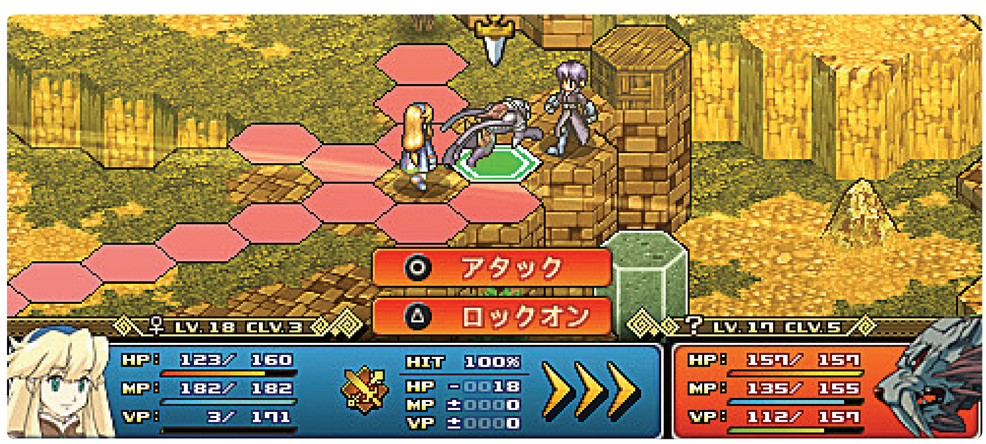
Платформа: PSP | Разработчик: Namco Bandai
Издатель: Namco Bandai | Дата выхода: 19 марта 2008 года (Япония)

Заслужившая одобрение критиков, разошедшаяся тиражом в 600 000 копий, Tales of Rebirth возвращается, чтобы… наконец-то обзавестись переводом. Изначально она вышла в 2004 году, и спустя четыре года после релиза создатели решили переделать ее для портативной платформы, снабдив множеством бонусов и пообещав подумать над заокеанским изданием. Кроме того, PSP-версия будет поддерживать широкоформатное изображение (никакого больше растягивания картинки!) и обзаведется режимом галереи, где по мере прохождения будут открываться новые иллюстрации. Сюжет, как и прежде, повествует о сложных поисках взаимопонимания между людьми (в игре их называют Humas) и зверолюдьми (Gajumas). Отличительной чертой боевой системы стала так называемая Three-Line Linear Motion. Фактически, правила действуют те же, просто вместо одной «плоскости», как в двухмерных файтингах, герои могут сражаться в трех, свободно переходя из одной в другую. Вряд ли это можно назвать существенным нововведением, но уж занятным – несомненно.

Wild Arms XF

Платформа: PSP | Разработчик: Media.Vision
Издатель: SCE | Дата выхода: 17 марта 2008 года (США)

Сколько ни проси создателей Wild Arms переделать для PSP первые два выпуска сериала, а они всё по сторонам смотрят. В итоге вместо портированных ретро-хитов нас ожидает тактическая RPG, в которой рассказ пойдет о воинствующей группе рыцарей Blanquizel, вознамерившихся освободить родное королевство Элзиус от власти Сената. Примечательно, в группу входят исключительно девушки-воины и их белоснежный пес (исключая, конечно, молчаливого синеволосого телохранителя – тот предпочитает ни в какие ордены не вступать). Вопреки традициям жанра, создатели отказались от традиционного разделения арены на «клетки», позаимствовав идею с гексами из четвертой и пятой части. Игра уже вышла в Японии и заслужила неоднозначные отзывы прессы и игроков, удивленных «не пошаговой» боевой системой, где цепочки ходов разрастаются в зависимости от того, насколько удачны были предыдущие маневры. В США Wild Arms XF (XF следует читать как Cross-Fire) появится лишь в конце марта, однако специально для заокеанского издания разработчики припасли сюрприз – так называемую Music Room, где можно прослушать музыкальные композиции из игры. Наконец, те, кто прошел Wild Arms 5 до конца и сохранил сейв, смогут, соединив PS2 и PSP USB-шнуром, открыть несколько ценных бонусов, в том числе и секретные сюжетные сценки.



Теперь вместо одной «плоскости», как в двухмерных файтингах, герои могут сражаться в трех, свободно переходя из одной в другую.

DS

Как нетрудно заметить, ролевые игры для DS делают в основном те же самые люди, которые дарили вам хиты для PS2 и PS one. Однако, в отличие от рынка для PS3 и Xbox 360, на DS гораздо проще самовыражаться мелким компаниям, вроде Marvelous. Стоимость разработки гораздо ниже, а заработать на новинках можно столько же или даже больше. DS также стала платформой, на которой напрямую соревнуются нынешние и бывшие сотрудники Square Enix. Последние работают под крылом студии Mistwalker и ее многочисленных партнеров; всего в разработке находится три их проекта. Наконец, DS – платформа, где широко представлены все разновидности японских RPG – тактические, классические и action/RPG. Не обошлось и без любопытных экспериментов – Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood и Kingdom Hearts 358/2 Days. В этом смысле DS сейчас является, наверное, идеальной платформой для ценителей жанра. Однако есть и существенный недостаток – отсутствие игр с большим количеством CG-роликов (они попросту не влезут даже на самый большой картридж). За ними нужно идти на Xbox 360. Или PS3.



ASH: Archaic Sealed Heat

Платформа: DS | Разработчик: Mistwalker/Racjin
Издатель: Nintendo | Дата выхода: 4 октября 2007 года (Япония)

К сожалению, эта RPG для DS от студии Mistwalker и Хиронобу Сакагути не смогла добиться широкой известности. В Японии она продалась мизерным тиражом (около 67 тыс. копий) – и это несмотря на высокие оценки в прессе. Основной минус – громоздкий и неудобный интерфейс; геймера принципиально заставляют пользоваться только стилусом и миллион раз тыкать им в открывающиеся менюшки. Кроме того, многим не понравилась 2D-графика – именно с художественной точки зрения.

Меж тем Archaic Sealed Heat – вполне приличная тактическая RPG (пошаговые бои по клеточкам – классика!), рассказывающая о принцессе, которая должна спасти королевство от древнего зла. Геймплей отчасти напоминает о Fire Emblem (персонажей, погибших на поле брани, невозможно вернуть к жизни), но есть кое-какие нововведения (например, второстепенные герои могут намеренно приносить себя в жертву, после чего у лидеров партии появляются новые навыки). Впрочем, главная особенность ASH – заранее отрендеренные трехмерные ролики с анимацией всех видов боевых приемов. Они показываются на верхнем экране во время сражения – как это сделано, например, в Advance Wars. Именно из-за роликов (а также полной озвучки всех диалогов) под игру пришлось отводить картридж рекордного объема в 2 гигабита. Такие инициативы надо поддерживать, правда?

Away: Shuffle Dungeon

Платформа: DS | Разработчик: Mistwalker/Artoon
Издатель: AQ Interactive | Дата выхода: II квартал 2008 года (Япония)

Сценарий от Хиронобу Сакагути, музыка от Нобуо Уэмацу и дизайн персонажей от Наото Осимы (создатель Соника) – игру можно брать, не глядя. За техническую сторону отвечает студия Artoon, с которой Сакагути уже работал над Blue Dragon.

В городе под названием Web уже 99 лет творится странное. Каждый год один из его жителей бесследно исчезает, но только сейчас становится известно, куда именно. Чтобы спасти прекрасную девушку и других земляков, герой по имени Sword должен пройти энное количество уровней подземелья – того самого Dungeon. Слово Shuffle в название тоже попало не красоты ради. Подземелье, по которому блуждает храбрец, отображается на обоих экранах одновременно. Довольно часто либо нижняя, либо верхняя часть уровня исчезает и заменяется новой (Shuffle). Это действие циклично – то есть, если подождать, рано или поздно «ушедшая» часть подземелья вернется. Смена уровней происходит со временем – нужно следить за таймером и вовремя убираться на безопасный экран. Дело в том, что если остаться на «сбрасываемом» участке, герой пострадает. Вся эта система придумана, чтобы вывалить на геймера кучу действительно оригинальных и интересных загадок. Сражений с монстрами, конечно, тоже избежать не удастся (в реальном времени, по правилам консольных action/RPG), но зачастую в нагрузку дается несколько спасаемых горожан, с которыми нужно возиться и, при необходимости, использовать их специальные возможности. По мере того как жители возвращаются в город, открываются новые магазины, выдаются дополнительные квесты – эта часть Away сильно напоминает отстраивание города фей в Breath of Fire: Dragon Quarter.



В Японии сериал Dragon Quest несколько популярнее, чем Final Fantasy. По некоторым прогнозам, продажи DQ IX могут составить около 9 млн. экземпляров.



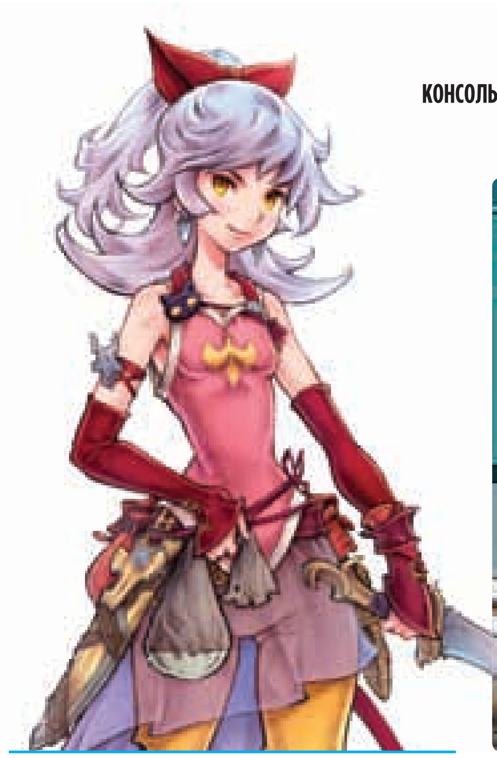
Dragon Quest IX: Guard of the Starry Night

Платформа: DS | Разработчик: Level 5
Издатель: Square Enix | Дата выхода: 2008 год (Япония)

В Японии сериал Dragon Quest несколько популярнее, чем Final Fantasy. Пока издательство Enix было само по себе, западный рынок его не волновал, и седьмая часть прошла практически незамеченной (в «СИ», правда, мы, как истинные поклонники консольных игр, оценили ее высоко). Но после объединения со Square все изменилось. Dragon Quest VIII обзавелась достойной локализацией и поклонниками на Западе. Так что девятый выпуск для Square Enix, наверное, даже важнее, чем Final Fantasy XIII, – своеобразное секретное супероружие, которое заставит геймеров всего мира (а не только японцев) скупать любые товары под маркой Dragon Quest. И существенно увеличит доходы издательства.

Что из этого получится – пока непонятно. Если восьмая и все предыдущие части были классическими JRPG для нормальных приставок, то девятая готовится для портативной системы и предложит… бои в реальном времени, да еще и с поддержкой мультиплеера. В этом смысле игра больше похожа на ответвления от DQ, вроде убогой Torneko: The Last Hope для PS one, чем на нормальные части DQ. Демоверсия продемонстрировала, что четыре человека могут как отправляться вместе в поля, воевать с монстрами, так и расходиться по городу каждый по своим делам. Отдельно создатели уточнили, что DQ IX можно будет проходить и в одиночку, спокойно наслаждаясь хорошим сюжетом.

Успокаивает то, что над игрой трудятся Юдзи Хории и Акира Торияма. По их словам, не надо бояться, что Dragon Quest IX потеряет шарм и окажется неинтересной для старых поклонников сериала. Дескать, «раз уж мы добавили девятку к названию, то уж постараемся сделать отменный продукт». По некоторым прогнозам, продажи DQ IX могут составить около 9 млн. экземпляров.





Final Fantasy Tactics A2: The Sealed Grimoire

Платформа: DS | Разработчик: Square Enix
Издатель: Square Enix | Дата выхода: 24 июня 2008 года (США)

В последние годы Square Enix уделяет большое внимание мини-сериалу Final Fantasy Tactics. И если на PSP был выпущен великолепный римейк оригинальной игры с PS one, то для DS в Японии уже успел выйти сиквел Final Fantasy Tactics Advance. Рано или поздно он появится и на Западе. Advance-направление Final Fantasy Tactics отличает гораздо более детский и простой сюжет, чем в оригинальной FFT. Некоторых это раздражает.
К счастью, с игровой механикой все в порядке – это типичная тактическая RPG с кучей классов и навыков, интересными миссиями и парой-тройкой любопытных нововведений. Сохранена система Судей из первой части FFTA – они следят за сражениями и накладывают всякие разные ограничения на ваши действия, которые лучше соблюдать. В перерывах между битвами вы можете бродить по большой карте мира между городами, выбирать себе миссии по вкусу и выполнять в любом порядке, открывая тем самым доступ к новым локациям и продвигаясь по сюжетной линии. Нижний экран отведен целиком под сражение, на верхнем отображается вся справочная информация. Что важно, стилус никак не задействуется – видимо, был учтен печальный опыт ASH. В целом FFTA2 не претендует на лавры лучшей тактической RPG в мире, но лишена явных недостатков.

Blue Dragon DS

Платформа: DS | Разработчик: Mistwalker/FeelPlus/Brownie Brown
Издатель: AQ Interactive | Дата выхода: II квартал 2008 года (Япония)

Оригинальная Blue Dragon для Xbox 360, конечно, не стала самым большим RPG-хитом современности, но название геймеры запомнили (чему немало поспособствовал аниме-сериал по мотивам). Mistwalker решила выпустить на DS прямой сиквел – игру: сюжет новинки стартует ровно там же, где закончились события первой части.
Что любопытно, Blue Dragon DS – не пошаговая RPG, а что-то вроде ролевой стратегии в реальном времени, то бишь прямой конкурент Final Fantasy: Revenant Wings. Персонажи все позаимствованы из оригинала, причем управлять доведется и некоторыми перевоспитавшимися злодеями. Система управления тенями из Blue Dragon сохранена и адаптирована под новую игровую механику. Сообщается также, что в игре появятся качественные CG-ролики, иллюстрирующие развитие сюжета. Над проектом работают Mistwalker, FeelPlus (Lost Odyssey) и Brownie Brown (Magical Vacation, Heroes of Mana) – полный комплект людей, которые очень хотят и теоретически способны делать RPG лучше, чем Square Enix. Через полгода-год мы узнаем, что у них получится.

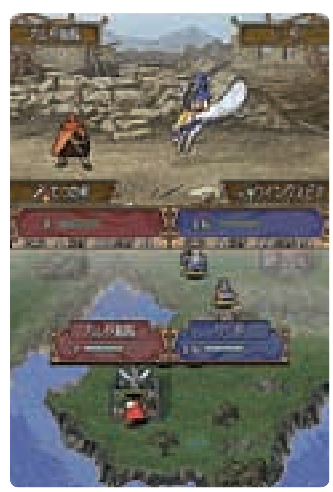




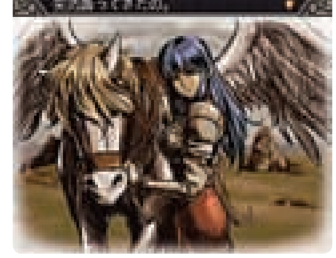
Fire Emblem DS

Платформа: DS | Разработчик: Intelligent Systems
Издатель: Nintendo | Дата выхода: не объявлена

Странно, что на DS – платформе от Nintendo, которой уже скоро исполнится четыре года, – так и не вышло ни одной Fire Emblem. Лишь несколько месяцев назад была анонсирована Fire Emblem DS (рабочее название) – римейк самой первой части сериала и фактически первой тактической японской RPG в истории.
Fire Emblem: Ankoku Ryu to Hikari no Tsurugi (или Fire Emblem: Shadow Dragons and the Blade of Light) никогда не издавалась на Западе, да и вообще вышла восемнадцать лет назад на Famicom (японский вариант NES). Поэтому ее римейк, с улучшенной графикой, обновленным геймплеем и новыми персонажами, сейчас придется ой как кстати. Улучшать есть что – ведь в первой части Fire Emblem еще не было знаменитого треугольника мечи-топоры-копья. Напомним, что пару лет назад Sega переиздала первую часть Shining Force на GBA практически «как есть» и столкнулась с недовольством фанатов, привыкших к современному уровню жанра. Будем надеяться, что Intelligent Systems найдет верное решение. Кроме того, издатель обещает онлайновый режим – впервые в сериале. Любопытно, что главный герой – принц Marth – должен быть хорошо знаком поклонникам GameCube. Именно он защищает честь сериала Fire Emblem в файтингах Super Smash Bros. Melee и Super Smash Bros. Brawl. В родной игре его задача – вернуть потерянное королевство и освободить из вражеского плена сестру.







Final Fantasy Tactics A2 не претендует на лавры лучшей тактической RPG в мире, но лишена явных недостатков.

Harvest Moon: Island of Happiness

Платформа: DS | **Разработчик:** Marvelous
Издатель: Natsume/Marvelous/Rising Star | **Дата выхода:** II квартал 2008 года (США)

На DS уже выходила игра сериала Harvest Moon, однако хороших слов о ней у нас нашлось не так много – устаревшая графика и неудобное управление портили все дело. Island of Happiness должна лучше использовать особенности DS, да и сюжет игры кажется интереснее. Главный герой оказывается на пустынном острове вместе с семьей из четырех человек (мальчик, девочка, их мама и дедушка). Чтобы не умереть с голоду (или же от безделья), они решают обзавестись фермой, выращивать фрукты-овощи, разводить куриц и коров, кормить этим всем себя и зарабатывать на экспорте продуктов. По мере развития бизнеса, на остров приезжают новые поселенцы, город растет и приобретает вид, привычный давним фанатам Harvest Moon. Играть можно как за юношу, так и за девушку, и рано или поздно вы задумаетесь о женитьбе (или замужестве). Всего в Island of Happiness есть шесть холостяков и шесть невест на выданье. Цветы-конфеты, сопли-слезы и невинная пасторальная любовь – то, за что мы все любим Harvest Moon.



Tales of Innocence

Платформа: DS | **Разработчик:** Alfa System | **Издатель:** Namco Bandai | **Дата выхода:** 6 декабря 2007 года (Япония)

Девятая часть сериала Tales of уже вышла в декабре в Японии, но не факт, что она скоро (если вообще – у Namco издавна была очень странная политика издания ролевых игр на Западе) доберется до США и Европы. По большому счету, она ничем не отличается от остальных Tales of последних лет – добротных JRPG с анимешными видеороликами, трехмерной графикой (сериал одним из первых освоил новые технологии – еще на PS one), умеренно скучным сюжетом и боевой системой со страшным названием (на сей раз это Dimension Stride Linear Motion Battle System), но очень увлекательным содержанием. Сражения идут в реальном времени (как, например, в Star Ocean), причем герои свободно перемещаются по арене, атакуя врагов и применяя спецспособности. Вы управляете непосредственно только одним бойцом, а за персонажами, оставшимися без вашего ценного руководства, присматривает AI. В Tales of Innocence его настройки пополнились новыми пунктами, появилась возможность задавать сложные стратегии. От предыдущего DS-релиза, Tales of Tempest, ToI также отличается тем, что продюсер, Макото Ёсидзуми, счел Tales of the Tempest «побочным продуктом» сериала (Escort Title), а вот нынешнюю разработку назвал одним из основных (Mothership Title). Это, согласитесь, что-то, да значит. Равно как и оценки в журнале Famitsu (35 из 40 у Innocence против 28 из 40 у Tempest).



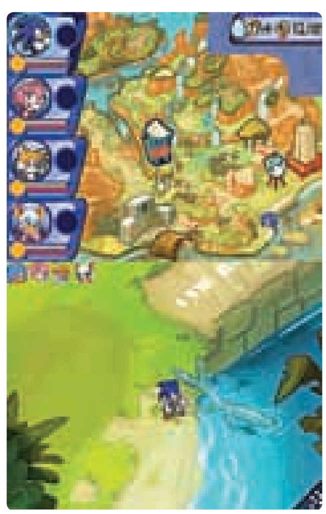
Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood

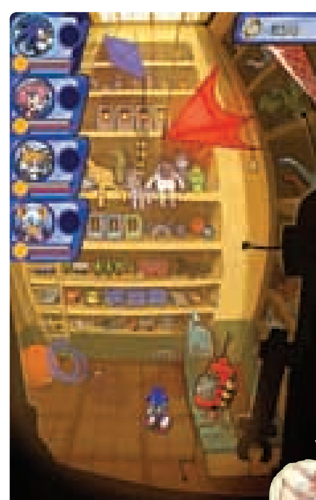
Платформа: DS | **Разработчик:** BioWare
Издатель: Sega | **Дата выхода:** не объявлена

Наверное, самая странная игра в нашем обзоре. RPG для DS по мотивам Sonic the Hedgehog готовится… студией BioWare, экспертом по PC RPG. При этом проект заимствует элементы классических консольных RPG, а также DS-хитов Elite Beat Agents и The Legend of Zelda: Phantom Hourglass. Наконец, издавать его взялась Sega, хотя BioWare с некоторых пор является частью Electronic Arts.

В Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood вам доведется управлять одиннадцатью героями мира Соника. В толпу персонажей-ветеранов затесался, как минимум, один новичок – существо по имени Shade. Что это за зверь, нам определить пока не удалось. Чем-то он напоминает Соника, а чем-то – Найтса из одноименного платформера. Доктор Роботник также не упустит шанса появиться на сцене, но главным злодеем будет кто-то другой. Обещана даже целая раса злобных инопланетян, причем ее название должно на днях определиться… на интернет-конкурсе фанатов. Все это звучит дико, однако BioWare обещает хорошо раскрыть характеры персонажей и связать воедино «хвосты», оставшиеся от предыдущих выпусков. То есть, игра будет серьезной и очень важной для развития сериала.

В остальном Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood обещает оказаться нормальной консольной RPG с хорошим основным сюжетом, кучей дополнительных квестов, прокачкой характеристик, спецприемами, очками маны, лабиринтами, монстрами и так далее. Внутриигровая валюта – знаменитые кольца. По возможности задействуется управление стилусом. Напоследок рекомендую вспомнить какие-нибудь плохие RPG от BioWare. Получится – напишите нам письмо.







Luminous Arc 2: Will

Платформа: DS | **Разработчик:** BioWare
Издатель: Sega | **Дата выхода:** 15 мая 2008 года (Япония)

Сиквел довольно-таки средней тактической RPG обещает повторить скромные подвиги предшественника. Игра была представлена на последней Tokyo Game Show и выглядела вполне пристойно. Красивые анимешные портреты героев, милые спрайтики, пошаговые бои, стандартный набор классов (воины, лучники, маги и куча вариаций на тему).

Сюжет LA2 рассказывает, чем оборачивается бесконтрольный доступ к силе. Пока миром правили рыцари королевы и совет специально обученных магов, все было хорошо. Но стоило только ученым одарить сограждан возможностью лично творить чудеса, как началась война. В ней и целью, и средством оказалась магия. Главный герой – юный рыцарь, защищающий идеалы добра и справедливости.



Kingdom Hearts 358/2 Days

Платформа: DS | Разработчик: Square Enix/ h.a.n.d. Inc.
Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

Сериал Kingdom Hearts принципиально отличается от других японских ролевых саг тем, что все его игры очень тесно связаны друг с другом. И не только общими персонажами (Сора, Дональд и Гуфи). Полностью разобраться в сюжете «Сердец», поверьте, ничуть не проще, чем понять до конца, скажем, Metal Gear Solid. Так вот, Kingdom Hearts 358/2 Days (произносится «Kingdom Hearts Three-Five-Eight Days over Two») должна пролить свет на некоторые события, происходившие между Kingdom Hearts: Chains of Memories и Kingdom Hearts II. Главный ее герой – Роксас (Roxas), голем (вернее, Nobody, если следовать терминологии игры) с телом и духом Соры, но без его сердца. В Kingdom Hearts II Сора и Роксас вновь объединятся в одно целое, но вот отчего произошло разделение и как Роксас понял, что быть на стороне злых – не самая лучшая идея, нам и поведает новинка.
Управление и задачи в 358/2 – те же, что и прежде. Благо, action/RPG – ровно тот самый жанр, который на DS идет на ура. Обещают добавить мультиплеер, что тоже несложно – в обычных Kingdom Hearts за вами бегали управляемые AI напарники, а тут ими смогут управлять ваши друзья. К счастью, главным все же останется нормальное однопользовательское прохождение, и одинокий геймер не будет чувствовать себя ущербным (как это было в FF: Crystal Chronicles). Мультиплеер – в отдельном гетто, со специальными миссиями и баталиями с боссами. В качестве персонажей можно выбирать любых членов Организации (где состоят плохие парни, и – до поры до времени – сам Роксас). И, кстати, если вас смутило название, приведу слова продюсера – дескать, стоит пройти игру до конца, как вам сразу станет ясен тайный смысл этих цифр. Особые возможности DS будут задействованы по минимуму – разработчики хотят, чтобы новая портативная KH «игралась» так же, как и любая из предыдущих.





Особые возможности DS будут задействованы по минимуму – разработчики хотят, чтобы новая Kingdom Hearts была похожа на предыдущие части сериала.

Puzzle Quest: Galatrix

Платформа: DS, PSP, PC, Xbox 360 | Разработчик: Infinite Interactive
Издатель: D3 | Дата выхода: IV квартал 2008 года (США)

Лихо закрученный сюжет вряд ли станет одним из главных достоинств Galatrix: пока, как и ее предшественница Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, она завлекает битвами-пазлами в духе Bejeweled. На этот раз мы будем иметь дело с «аренами», поделенными не на квадраты, а на гексы. И если раньше поле напоминало стакан, в который сверху падали фишки, то теперь, в соответствии с космической тематикой, новые запасы разноцветных «камней» прибывают со всех сторон, стремясь к центру доски-шестигранника под воздействием гравитации. На разных планетах, сообщают разработчики, сила гравитации будет разной, но, тем не менее, это не усложнит головоломки до такой степени, чтобы решить их смогли только те, кто на ребусах собаку съел. И в будущем, по заверениям D3, выпусков Puzzle Quest станет еще больше: вдобавок к звездолетчикам и магам мы, возможно, увидим ниндзя.



Valkyrie Profile: The Accused One

Платформа: DS | Разработчик: tri-Ace
Издатель: Square Enix | Дата выхода: не объявлена

В tri-Ace вовсю кипит работа не только над Star Ocean 4 и Infinite Undiscovery, но и, как выяснилось, над «карманным» выпуском сериала Valkyrie Profile. Особенности боевой системы и подробности сюжета пока не разглашаются, но известно, что главную роль на этот раз отвели не одной из сестер-воительниц, а юноше по имени Вилфред, который валькирий на дух не переносит. Его ненавистью воспользовалась богиня скандинавского загробного мира, Хель: дама вручила Вилфреду особое перо-ключ к сверхъестественным силам. Каждый раз, когда Вилфред использует возможности пера, оно темнеет.



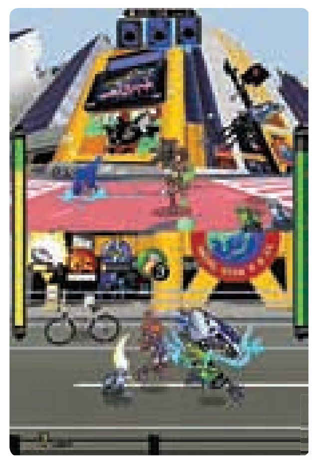


The World Ends With You

Платформа: DS | Разработчик: Square Enix | Издатель: Square Enix | Дата выхода: 18 апреля 2008 года (Европа)

В последние годы мы как-то не привыкли к действительно необычным играм от Square Enix. В It's a Wonderful World (дословный перевод японского названия) продюсер Тэцуя Номура решил немного отдохнуть от смазливых юношей и девушек Final Fantasy, обратиться к реальной жизни и воссоздать на экране DS богатый духовный мир обитателей токийского района Сибуя. Как известно, Акихабара – это место, где тусуются поклонники аниме и видеоигр, на Харадзюку можно найти фриков и неформалов, а нормальные японцы и японки, которые хотят выглядеть стильно и круто, просаживают миллионы йен в магазинах Сибуи.
Так вот, согласно сюжету игры, 15-летний мальчик по имени Нэку Сакараба однажды, сам не ведая как, оказался в центре Сибуи и получил странное SMS. Оказывается, что он попал в игру, которую ведут синигами (дословно переводится, как «боги смерти»). Правила очень простые. Семь дней нельзя покидать Сибую. Зато нужно выполнять разные поручения. Если, конечно, хочется выжить. Нэк слышит голоса, умеет читать мысли людей и влиять на них (заставлять думать о том, что нужно). Основная цель – найти, где прячутся враги – материализовавшиеся страхи и негативные эмоции людей, которые бродят по Сибуе. Выглядеть они, согласно правилам, могут как угодно, что дало большой простор для фантазии дизайнеров.
Сражения идут по правилам beat'em up а-ля ранние части Streets of Rage и Golden Axe. Необычно то, что действие происходит одновременно на двух экранах. На одном с врагами дерется Нэк, на втором – его напарница. На нижнем управлять действием нужно стилусом, на верхнем – кнопками. Непосредственно контролировать можно лишь одного персонажа, за второго отдувается AI. Игра всячески поощряет переключение между экранами – ощущения очень необычные. Выглядит все очень пристойно – разработчики не переоценивали ТТХ приставки и выдали нормальную двухмерную графику в стиле «неоновые вывески плюс граффити плюс аниме». Конечно, отсылки к токийским реалиям вряд ли оценят все без исключения, но It's a Wonderful World и без этого пропускать нельзя.







PS2



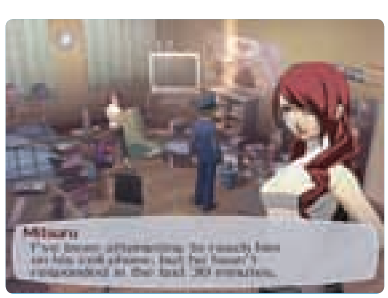
Золотой век PS2 подошел к концу: продолжения именитых сериалов перебираются на платформы нового поколения или ужимаются до «карманных» размеров. И вот уже издатели, словно спохватившись, спешат локализовать на Западе те новинки, которые кружили японцам головы еще год, а то и два назад, пока консоль окончательно не перекочевала в музей.

Persona 3: FES

Платформа: PS2 | Разработчик: Atlus
Издатель: Atlus | Дата выхода: 22 апреля 2008 года(США)

Стараниями компании Koei европейцы увидели Persona 3 в начале марта; в Америке же не за горами выход Persona 3: FES, add'on-а к истории о том, как в сутках внезапно стало одним часом больше и группе школьников пришлось совмещать учебу с походами по гигантской башне-подземелью. Диск с дополнением выпустят в комплекте с оригинальной игрой, причем продаваться он будет по умеренной цене в $29.99. FES предложит новые занятия вдобавок к традиционным забегам по кафе и караоке-барам (например, ночные прогулки с собакой), режим повышенной сложности и отдельный эпизод с андроидом Айгис в главной роли. Ожидается пополнение и в рядах сверхъестественных помощников-Персон.







Baroque

Платформа: PS2, Wii | Разработчик: Sting | Издатель: Atlus | Дата выхода: 8 апреля 2008 года (США)

Помесь action/RPG и ужастика, Baroque вышла сперва на Saturn в 1998 году, а затем, спустя год, на PS one. По сюжету, главный герой получает задание: искупить некий ужасный грех, прочесав все этажи Neuro Tower, башни-подземелья в постапокалиптическом мире и показав тамошним монстрам, почем фунт лиха. Дело осложняется тем, что боец постоянно чахнет и, как только счетчик его жизнеспособности (Vitality Meter) обнулится, умирает, чтобы воскреснуть в полупустынном городе. Необходимую для выживания энергию поставляют некоторые убиенные враги, но это не отменяет главного – погибать в Baroque можно и нужно, иначе события не сдвинутся с мертвой точки. Чтобы реинкарнированный персонаж смог воспользоваться хотя бы частью из ранее награбленного в Neuro Tower снаряжения, на этажах башни расставлены специальные «сейвпойнты для инвентаря». Звучит зловеще, но, может быть, Baroque все же окажется не такой хардкорной, как ее описывают очевидцы? СИ



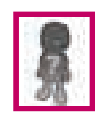


Одна из самых интересных возможностей «9 роты» – вызов поддержки. Причем все обставлено максимально достоверно: например, чтобы запросить удар артиллерии, вашим подопечным потребуется рация, а после вызова приходится несколько минут ждать, пока помощь придет. Ниже приведены все варианты поддержки, которые доступны в демоверсии.
Гаубица Д-30: мощный огонь артиллерии, который буквально сметает противников. Минусы лишь в том, что стрельба не прицельная, зато территорию накрывает внушительную.
Су-25 «Грач»: идеальное решение, когда требуется «хирургическое вмешательство» – прилетевший Су-25 аккуратно положит бомбы в указанный квадрат и расчистит дорогу.
Ми-24: великолепная поддержка пехоты в затяжном бою. Вертолет кружит над полем боя целых две минуты и за это время успевает изрядно попортить кровь моджахедам.
БМ-21 «Град»: самое разрушительное оружие из всего, что мы видели в демоверсии. Два залпа «Градов» в прямом смысле слова «очищают» землю от всего живого, техники и построек.





ИНФОРМАЦИЯ
- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Новый Диск»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Lesta Studio
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ДАТА ВЫХОДА:** апрель 2008 года
- **ОНЛАЙН:** nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=9thcompany



Автор:
Степан Чечулин
stepan@gameland.ru

9 РОТА

ДЕСЯТЬ ЛЕТ СССР ВЕЛ ИЗНУРИТЕЛЬНУЮ АФГАНСКУЮ ВОЙНУ. СЕГОДНЯ МЫ ВСПОМИНАЕМ ТЕ СОБЫТИЯ НЕ ТОЛЬКО В ФИЛЬМАХ, НО И В ИГРАХ «ПО МОТИВАМ».

Когда Федор Бондарчук снимал фильм «9 рота», то, видимо, предполагал, какой резонанс в обществе вызовет его картина. После выхода ленты зрители разделились на два лагеря – одни утирали скупые патриотические слезы и восхищались талантом режиссера, другие грозились чуть ли не убить Бондарчука, обвиняя его во всех смертных грехах: мол, и реальные события переврал, и армию не с той стороны показал. Известный всей стране Дмитрий «Гоблин» Пучков в пику Бондарчуку даже игру соорудил – «Правда о 9 роте», где, по словам самого Дмитрия, с документальной точностью воссозданы драматические события, развернувшиеся на высоте 3234 в далеком 1988 году.
При этом, с другой стороны, умельцы из Lesta Studio, на боевом счету которых глобальные стратегии «Стальные монстры» и «Агрессия», в этот самый момент выпиливают, так сказать, лицензионную «9 роту» – со знакомыми персонажами, музыкой и видеовставками прямиком из фильма. Буквально на днях демоверсия «9 роты» попала в наши руки, мы с ней внимательно ознакомились и теперь спешим поделиться впечатлениями.

Они хотели, чтобы их любили

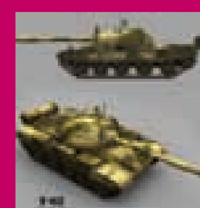
На самом деле, это не первое наше знакомство с игрой. Широкой публике «9 роту» показали на прошедшем «ИгроМире», но тогда проект не производил особого впечатления: игроков пугала дерганая графика, убийственные тормоза, адово управление, и вообще все это слабо походило на развлечение, а скорее напоминало изощренную средневековую пытку. Так вот, к нашей вящей радости, демоверсия «9 роты» оказалась на редкость приятной игрой. Нет, вы не подумайте, это все еще хардкорнейший хардкор, но с приличным управлением, симпатичной графикой – не Company of Heroes, конечно, но в нашем случае это и не нужно. Дело в том, что «9 рота», прежде всего, захватывает геймплеем. Умельцам из «Лесты» удалось главное – создать то самое хрупкое чувство причастности к происходящим на экране событиям: тут играет тоскливая «афганская» музыка, бойцы, попав под кинжальный огонь противника, в спешке падают за ближайшие укрытия и яростно отстреливаются. Моджахеды регулярно выкрикивают «Аллах акбар!» и разъезжают на машинах, оборудованных пулеметами.
Начинается же действие каждой миссии со стратегического экрана, где можно подобрать себе десантников на задание (да-да, в «9 роте» придется управлять минимум 50 солдатами!), покопаться в их амуниции, самолично определить, кому выписать снайперскую винтовку, кого назначить пулеметчиком, а кто станет простым автоматчиком. Помимо оружия солдат следует снабдить гранатами и медицинскими сумками, решить, кто будет тащить гранатометы и так далее. Причем снаряжать десантников надо не абы как. Во-первых, боец не может взвалить на себя больше 32 килограммов, так что постоянно приходится решать, что именно будет нести воин – одеть ли его в бронежилет и повысить защиту, или выдать РПГ 7 для борьбы с вражеской техникой? Вопрос практически гамлетовский, и вам придется дать на него ответ. Во-вторых, у каждого бойца есть такие

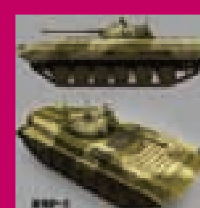


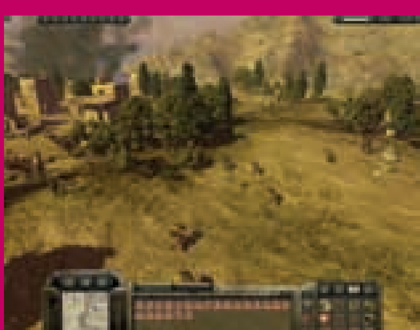


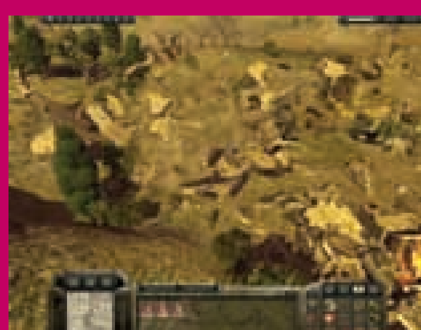


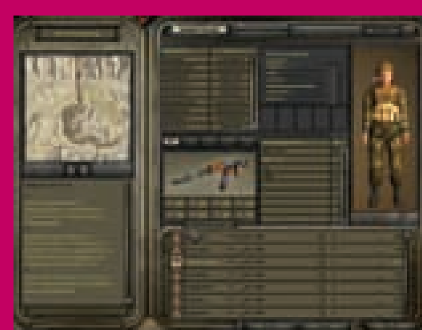












1 Пехоту можно перевозить «на броне». В таком случае она более уязвима, но куда мобильнее.

2 Когда работают «Грады», ничего живого просто не остается.

3 Захватив вражеское орудие, можно существенно повысить свои шансы на победу.

4 Вертолет поддержки способен в считанные секунды переломить ход казалось бы проигранного сражения.

5 Все здания в игре разрушаются. Причем, если в момент взрыва там находились солдаты, они, увы, погибнут под обломками.

6 Даже при максимальном приближении модели солдат и техники смотрятся вполне прилично.

характеристики, как опыт и способность владеть тем или иным оружием. По ходу пьесы солдаты привыкают к тем пушкам, из которых чаще всего стреляют, так что если вдруг снайперу вручить пулемет, то конфуза не избежать.

Последний бой

После всех приготовлений начинается самое интересное – боевая операция. В демоверсии доступна всего одна миссия (не считая подробного туториала), но и ее хватает, чтобы оценить размах игры.

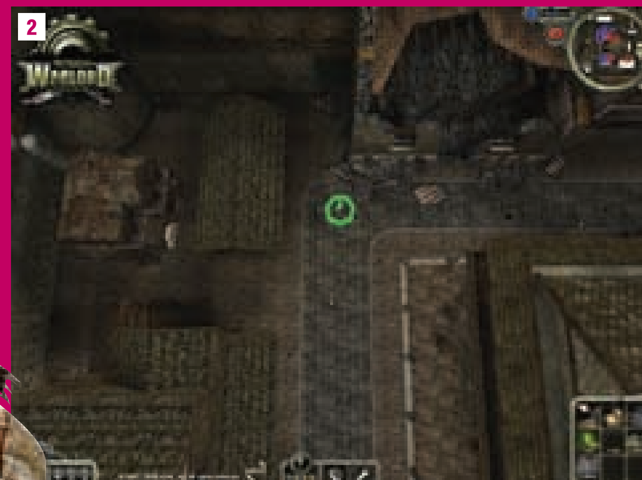
Начинается действо, как в хорошем боевике – под заунывные, те самые «афганские» напевы из-за барханов вылетает пара вертолетов с нашими десантниками на борту. Бодро выгрузившись из винтокрылых машин и построившись, мы тут же получаем первое задание – в течение пяти минут уничтожить вражескую «Шилку», которая контролирует небо в районе. Делать нечего – идем выполнять. Тут-то и раскрывается главная черта характера «9 роты» – предельно суровый, жесткий, безжалостный к новичкам геймплей. Хотя под вашим командованием почти сотня бойцов, тактика «обвел всех резиновой рамкой и бросил в битву» не работает. Чтобы уничтожить всего одну «Шилку», надо изобрести действительно работающий план. Скажем, автор этих строк успешно подбил машину, только проведя отвлекающий маневр: бойцы сделали вид, что идут в лобовую атаку, а пока злодейская машина ловила их в прицел, пущенный в обход десантник метким выстрелом из гранатомета уничтожил бронемашину. И, главное, все это не пустые хлопоты – когда мы попытались наскоком уничтожить «Шилку», нас ждали серьезные потери и фактический провал операции.

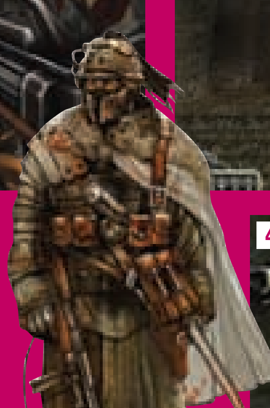
После такой вот «разминки» приступаем к выполнению основного задания – захвату безымянного поселка, где прочно окопались «духи». Задача, как показала практика, сложная, и кнопка «Загрузить» на некоторое время стала нашей лучшей подругой: чтобы с минимальными потерями выполнить задачу, приходится двигать солдат аккуратно, беречь каждый юнит, правильно расставлять снайперов, пулеметчиков, гранатометчиков.

Что удивительно, вся война сделана настолько, если хотите, натурально, что через пару минут с головой погружаешься в армейские заботы: вот группа солдат ведет затяжную перестрелку с «духами», засевшими в доме, вот мы в срочном порядке вызываем артиллерию, чтобы накрыть так некстати появившийся минометный расчет моджахедов, вот выводим из окружения бойцов. И если в начале миссии вы управляете только пехотой, уже к середине под ваше командование поступают танки, бронемашины, минометы и другая техника. Плюс, конечно, всегда можно захватить трофейные орудия, так что спустя час на экране монитора уже разворачивалась настоящая война с взрывами, дымом и разрушенными кишлаками.

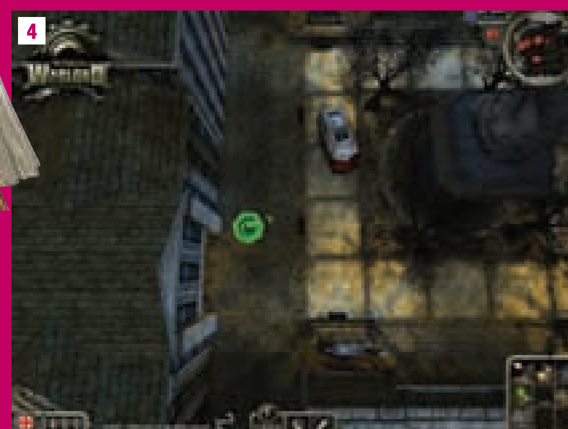
Несмотря на то что мы видели только демоверсию, уже можно смело сделать вывод, что «9 рота» получится увлекательной игрой, рассчитанной, правда, на хардкорщиков. Сногсшибательной графики и голливудских спецэффектов не завезут, но геймплей, похоже, искупит все. С нетерпением ждем релиза. СИ

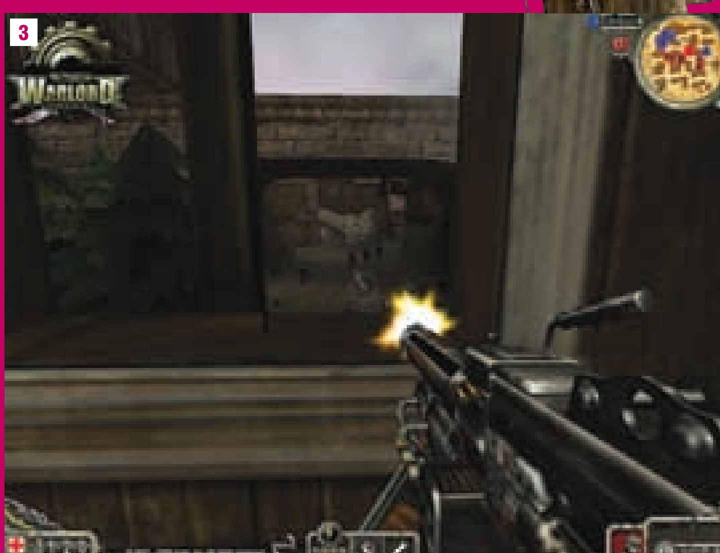






Жизнь на планете Тейя жестока, не менее жесток и план руководства Этелии по защите Родины. Идея оригинальна: затягивать сопротивление до предела, добиваясь, чтобы у командующих наступлением не выдержали нервы и был отдан приказ о бомбардировке города. Что явно не пойдет на пользу взаимоотношениям захватчиков с мирным населением (ведь Конфедерация надеется быстро и бескровно ассимилировать туземцев). Так сказать, «черный пиар» по высшему разряду.

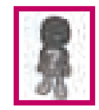






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** shooter.first-person.strategy. real-time
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Isotx
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Isotx
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** не объявлено
- **ДАТА ВЫХОДА:** 2008 год
- **ОНЛАЙН:** igwarlord.isotx.com



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

1 Атмосфера на Тейе плотная, и в небо удается поднять гигантские летательные аппараты.

2 Интерфейс аскетичен, но RTS узнается сразу. Кстати, командир отряда тоже смертен – не зря же в левом нижнем углу виден показатель здоровья.

3 Детализацией модели не блещут. Зато все серо и мрачно, вполне в духе сурового мира Iron Grip.

4 На этом участке карты «красные» победили. Но впереди еще много боев.

5 Нас мало, но мы не сдаемся. Кстати, интересный факт: у населения Этелии в ходу имена в стиле «Олег Илья» или «Федот Коля».

IRON GRIP: WARLORD

ГЕНЕРАЛЫ КАМЕННЫХ ДЖУНГЛЕЙ.

Жизнь каждого человека (и каждого коллектива разработчиков) – уникальна и неповторима. Одним все удается, как по мановению волшебной палочки, другим приходится долго и кропотливо торить дорожку к успеху. Ко второй категории можно смело отнести студию Isotx, пока не выпустившую ни одной полноценной игры, но уже отметившуюся на ниве создания модификаций. Одна из которых – Iron Grip: The Oppression к Half-Life 2 – представила идею смешения жанров с неожиданной стороны. Мало кто предлагал мультиплеер, где в одной команде играли бы поклонники RTS, а в другой – FPS. Вопреки мнению скептиков, народу понравилось, и Isotx взялась за коммерческий проект – Iron Grip: Warlord.

Благо, вселенная была готова. Карта мира, история местных государств, даже химический состав атмосферы – лишь малая толика того, что известно о планете Тейя. Мир сей суров, и суров весьма: на севере – холодно, на юге – постоянные грозовые бури. Может, именно это ожесточило аборигенов, чей технологический уровень примерно равен земному середины прошлого века, а сознание оперирует категориями Средневековья. Здесь ни на секунду не прекращаются войны, в том числе религиозные, и восстания (с обязательным геноцидом), а на вопрос «что такое гуманизм?» прохожий в лучшем случае покрутит пальцем у виска.

Игроков отправят в Этелию (Atelia) – союз городов-государств, зажатый между молотом и наковальней – Конфедерацией и Протекторатом. В кампании мы выступаем в роли предводителя отряда ополчения, лично ведущего подчиненных в бой с Конфедерацией. Задача – продержаться до указанного срока. И помните: на стороне противника – сотни обученных солдат и армады танков, шагоходов, цепеллинов. Зато у нас отличные возможности для ведения партизанской войны (ведь выражение «каменные джунгли» – не пустые слова). Позволено не только стрелять во врагов из-за каждого угла, но и строить укрепления, и расставлять ловушки. Но пасаран! А если и пасаран, то не сразу. Арсенал в одиночной игре богат, так что ножи, пистолеты, винтовки, огнеметы, базуки и даже местный вариант «коктейля Молотова» гарантируем.

В целом, геймплей не слишком отличается от рядовых FPS, но мультиплеер способен изменить все до неузнаваемости. Самый интересный вариант, когда один человек командует целым отрядом, строит здания, нанимает войска, обводит их рамочкой и раздает приказы – все «как в лучших домах Парижа» (читай – RTS). А против него действует группа геймеров, играющих в шутер. От ответа на вопрос, что сильнее – микроменеджмент управленца или слаженные действия коллектива – зависит, кому достанется победа в партии. Будут и другие режимы, в том числе кооперативный отстрел толп врагов.

Испортить малину могут три вещи: баланс, решение Isotx распространять Warlord через собственный (не самый популярный) сервис CrosuS и устаревшая графика. Надеемся, что первая проблемой не станет. А за захватывающий геймплей мы простим создателям все остальное. И отправимся в суровый мир для суровых мужчин сурово убивать суровых врагов. СИ


1С Ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
ТАЙНАЯ ВОЙНА СЕМЕНА СТРОГОВА
СМЕРТЬ ШПИОНАМ
МОМЕНТ ИСТИНЫ
Новые задания и
миссии в различных странах мира
Уникальные спецсредства для
бесшумного уничтожения
противника
Усовершенствованная графика
и анимация
1С ФИРМА «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2008 Haggard Games. Все права защищены.
РЕКЛАМА
HAGGARD

1

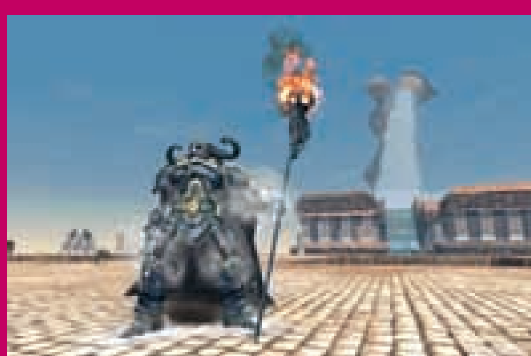




ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: PC
- ЖАНР: strategy.real-time.fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Gas Powered Games
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Gas Powered Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 10
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2008 года
- ОНЛАЙН: www.gaspowered.com/demigod





Автор:
Алексей «rlxa» Копцев
rlxa@mail.ru

DotA. История вопроса

Автором Defense of the Ancients считается игровой картодел, известный под псевдонимом Eul. После выхода дополнения The Frozen Throne он не стал переделывать свое творение, а вместо этого выложил в Сеть открытый код карты. Так, стараниями нескольких энтузиастов, на свет появилась модификация DotA Allstars. Она и стала стандартной картой, используемой на соревнованиях киберспортсменов.

Новые версии DotA появляются с завидной регулярностью. На форуме DotA Allstars постоянно идет дискуссия о новых героях и артефактах, которые могли бы использоваться в этом состязании.

DotA Allstars успела стать одним из самых любимых развлечений геймеров по всему миру, особенно на Филиппинах и в Таиланде, где в DotA играют даже чаще, чем в Counter-Strike. Шведский музыкант Basshunter даже записал трек Vi sitter i Ventrilo och spelar DotA, посвященный этой замечательной игре.

2



DEMIGOD

DOTA НА НОВЫЙ ЛАД. ШАГАЮЩИЙ ЗАМОК ПРОТИВ ИНФЕРНО. БОЕВЫЕ АНГЕЛЫ ПРОТИВ КАТАПУЛЬТОЗАВРОВ. ЧЬЯ ВОЗЬМЕТ?

Король умер. Умер, чтобы воскреснуть в новом, нечеловеческом обличье. Наш павший монарх превратился в шагающий замок, бронированную громадину ростом до самого неба. Подобную бродячую архитектуру мы видели у Миядзаки, в его киносказке Howl's Moving Castle. Но там здание было мирным, а здесь – настоящая крепость с резными бойницами и армором страшно сказать какого уровня. Упс, я чуть не забыл представить нашего героя. Это – The Rook, один из обитателей пантеона ролевой стратегии Demigod. Настоящий полубог и воитель.

Игру делают люди, известные по другой, не менее монументальной стратегии Supreme Commander. Им не впервой городить такие махины. Вы, конечно же, помните ACU – бронированный командный юнит универсального назначения. Этот выдающийся мех одинаково хорошо сражался и занимался строительством базы. Стоило лишь уничтожить такого гиганта, и противник капитулировал – ведь без ACU было невозможно остановить вражеские атаки, да и о развитии военно-промышленного комплекса можно было забыть.

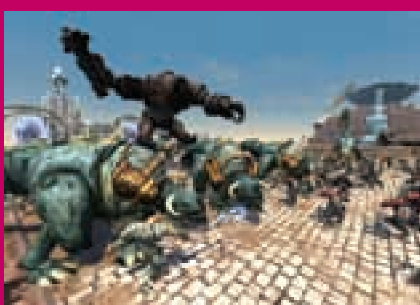
Теперь разработчики решили развить эту идею и ввели разделение труда, придумав два типа героев – Генерала и Асассина. Отныне каждый занимается своим делом: Генерал строит дома и муштрует войско, чтобы потом выдвинуть армию к вражеской базе, тогда как Асассин специализируется исключительно на войне и собственноручно истребляет юниты противника, в том числе и героев. Войсками он, увы, управлять не может, хотя отряды поддержки обещаны и ему. Грядущие баталии обещают быть зрелищем фантастическим. Только представьте орды марширующих минотавров, ведомых гигантским Генералом. Ангелов, обрушивающих на головы противника дождь из огненных стрел, и боевой строй катапультозавров.

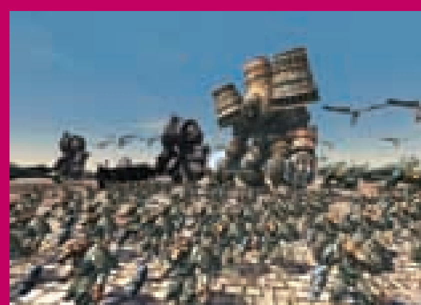
Парни из Gas Powered Games пока предпочитают отмалчиваться и не хотят оглашать подробности новой боевой системы. Но кое-что уже понятно. Источником вдохновения для разработчиков стала суперпопулярная карта для Warcraft III: The Frozen Throne, известная как Defense of the Ancients (сокращенно DotA). По сути, это боевая арена, рассчитанная на десять игроков, по пять в каждой команде. Герои занимаются прокачкой, собирают выпавшее из врагов золото и, по возможности, отовариваются артефактами. Основная цель – прорваться на вражескую базу и уничтожить главную святыню противника. Матч после этого считается законченным. В среднем встреча длится от двадцати до сорока минут и гарантирует геймеру массу острых ощущений. Игра очень «скоростная», требующая отличной реакции и умения быстро ориентироваться на поле боя. Поле это выглядит как широкая «тропа войны», соединяющая два вражеских лагеря. Первоначально DotA была сугубо любительской забавой, но со временем попала в список турниров, представленных на BlizzCon и Asian World Cyber Games, так что теперь все серьезно.

Как и в Defense of the Ancients, в Demigod будет выступать по 5 героев с каждой стороны, да и в остальном геймплей обещает быть очень похожим, с той лишь разницей, что теперь мы сможем обратить внимание не только на героя, но и на «пушечное мясо», шныряющее у него под ногами, плюс – вдумчиво заняться развитием базы.















1 Гигант с жезлом специализируется на магии огня.

2 The Rook вооружен огромным молотом, а в его башнях разместились лучники.

3 Все внимание на крылатую тень. Разработчики обещают нам целую ангельскую авиацию.

4 Общий вид арены. Интересно, можно ли будет сбрасывать врагов с ее краев?

Уже сейчас геймеры ведут непримиримый спор: «Кем быть – Генералом или Асассином? Полководцем или гордым одиночкой?»

В DotA процесс найма войск был полностью автоматизированным, и армии появлялись практически из ниоткуда. Здесь вы сможете вдоволь поманчкинствовать, заняться шопингом и поиском сокровищ, а потом нарядить своего героя в самые продвинутые доспехи. Естественно, что в такой игре основной акцент сделан на мультиплеер. Это вовсе не означает, что мы не сможем поиграть в одиночку: вдоволь потренироваться, разобраться с интерфейсом и научиться как следует ориентироваться на местности. С тем, чтобы потом, в онлайне, все делать быстро и лишить противника какой-либо форы. Авторы гарантируют большой ассортимент полубогов и тварей поменьше. Сами сражения не будут занимать слишком много времени, все те же 20-40 минут. Руководитель Gas Powered Games Крис Тейлор упоминает принцип «pick up and play». Не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы освоиться в столь необычном мире. При этом существует масса нюансов и хитростей, разобраться с которыми смогут только продвинутые стратеги. Нелегко постичь все тонкости прокачки, выяснить свойства магических предметов, рецепты новых артефактов и, конечно, освоить героические навыки. Получая очередной уровень, полубог сможет выбрать – как именно ему развиваться.

Пока трудно сказать о качестве графики и физики. Авторы используют модифицированную версию движка Supreme Commander, но, судя по немногочисленным опубликованным скриншотам, картинка будет вполне живописной. Уже сейчас заметно, насколько совершеннее стали модели и как выросло количество полигонов. И еще одно наблюдение. Фанаты сейчас вовсю спорят о назначении порталов, которые отлично видно на картинках. Возможно, они позволяют возвращать реанимированного героя на поле брани?

Вооружение в игре будет самое традиционное и фэнтезийное – все те же луки, мечи и топоры, разнящиеся только габаритами. И никаких модных технических штучек и огнестрельного оружия. Вместо того чтобы палить из базуки, ваш полубог может применить магические способности и атаковать врага с помощью фаербола. Либо обрушить ему на голову огромный каменный молот. The Rook, как вы помните, – это настоящая шагающая крепость, и у него в черепушке может базироваться целое авиазвено пернатых ангелов, тогда как в башенках на плечах разместятся лучники.

Уже сейчас геймеры ведут непримиримый спор: «Кем быть – Генералом или Асассином?», ведь у каждого типа героев есть свои плюсы и минусы, бонусы и пенальти. Нам останется дождаться премьеры, а потом выбрать понравившегося гиганта, благо божественный ассортимент будет широким. Мне лично очень симпатичен огненный рыцарь, в народе уже прозванный «Инферно», и его подшефные минотавры. Тут уж что не сожжем, то потопчем. Ату их, ребята! СИ



У каждого
свой
демон
PLAYSTATION 3
XBOX 360 LIVE
PC DVD-ROM


DEVIL MAY CRY 4
CAPCOM
DEVILMAYCRY.COM

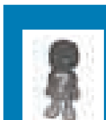






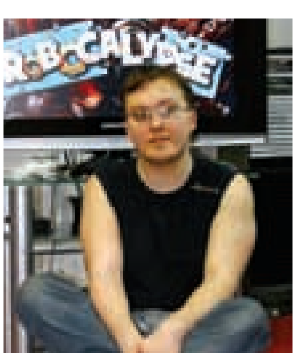
Vogster (Robocalypse)

Vogster Entertainment – не самая обычная компания. Их продюсерский центр расположен в Нью-Джерси, студии разработки находятся в Москве и Киеве, а в данный момент компания создает один из самых интересных проектов для Nintendo DC – Robocalypse. Сегодня пять хороших людей из московской студии Vogster – Дмитрий Захаров (исполнительный продюсер), Андрей Плахов (технический директор), Антон Кругляков (руководитель проекта), Алексей Зеликин (ведущий художник) и Михаил Морозов (креативный директор) – рассказывают об этой веселой игре.

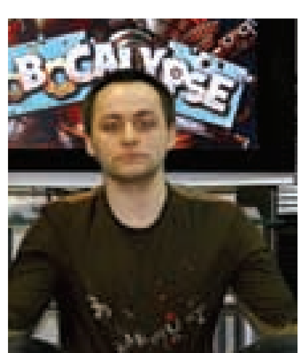


Автор:
Максим Михеенко
BeyondDark@mail.ru

? Для начала раскройте секрет: как родилась такая интересная игра про роботов, да к тому же для Nintendo DS?
ДЗ: Это первый проект московской команды Vogster Entertainment, и для начала мы хотели сделать что-нибудь не слишком сложное, но качественно и в срок. DS показалась нам наиболее интересной консолью, как по масштабу возможного проекта, так и по лояльности компании Nintendo к разработчикам игр. Определившись с платформой, стали думать о мире игры и жанре. Принять решение помог американский продюсер игры Майкл Мендхайм (Michael Mendheim) – прямо так и сказал «Если команда сильна в стратегиях, пусть делает стратегию».
АК: У нас богатый опыт в разработке стратегий в реальном времени. Нам хотелось его применить, но делать очередную RTS для PC особого желания не было. Именно тогда, холодным февральским днем 2007 года, в поле нашего зрения попала Nintendo DS. Если для других консолей управление множеством юнитов превращается в проблему, то тактильный экран DS и управление стилусом прекрасно ее решает. Мы уверены, что стратегия для DS должна быть простой, интересной и веселой. Кстати, в самом начале разработки мир игры напоминал исковерканный вариант «Волшебника изумрудного города» с роботами и сатирой. До финала дожили лишь роботы и юмор.
ММ: Мы и сами вначале не думали, что будем делать стратегию. Если с роботами определились сразу, то с жанром было сложнее. Сперва хотели сделать смесь Lemmings и Z. Но в конце концов переосмыслили концепцию и решили попробовать соорудить полноценную RTS.
Выбор DS в качестве платформы не случаен. Во-первых, эта консоль лучше других подходит под выбранный нами жанр, стилус – отличная замена мышке. Во-вторых, до нас такого рода игры еще толком никто не делал.
АП: Нам хотелось сделать игру, в которой можно уронить на противника наковальню, побить его боксерской перчаткой на пружине или запереть в холодильнике. В общем, бороться с врагом способами, которые обычно используют в мультфильмах. Но тогда бы наш проект объявили угрозой страшнее терроризма – ведь это же насилие! Поэтому мы


Андрей Плахов


Михаил Морозов


Алексей Зеликин


Дмитрий Захаров


Антон Кругляков



Второй экран используется не только для отображения информации, там же показывают игровые ролики.



Похоже, сражения не смогут похвастаться масштабом, зато будет точно весело.



Вот эта славная девушка будет направлять ваши действия в процессе игры.

сделали бойцов роботами – ведь нет ничего плохого в уничтожении груды металлолома.

? У игры очень веселый, можно сказать мультяшный стиль, кому следует сказать спасибо?

АЗ: Наша команда сразу уделила особое внимание концепт-арту и привлекла к работе над визуальной частью таких классных художников, как Леонид “Leopard Snow” Енин, Алексей “Мех” Самохин и Алексей “Vampiro” Страхов. Ребята постарались наделить каждого персонажа ярким характером, сделать интересными, разнообразными здания и антураж игры.
АК: Мы упорно искали графический стиль, который бы подходил под наше понимание игры. Была переработана тонна материала, одно время над проектом работало до шести концепт-художников. Лично я итоговым результатом доволен.

? А что с пиксель-артом непосредственно в игре? Сложно было вернуться в прошлое, когда полное, как говорится, 3D еще не охватило консольные и PC-игры?

АЗ: Открою страшную тайну – пиксель-арт жив. На PC о нем забыли, но на консолях, особенно портативных, он никуда не уходил. Так что почти никому из художников не пришлось переучиваться – мы задействовали практикующих мастеров жанра.
ДЗ: Вернуться в прошлое невозможно, поэтому искали «динозавров пиксельной графики». Искали долго, но нашли и очень довольны их работой.
ММ: Две причины, по которым в игре нет ничего трехмерного. Первая – у наших художников огромный опыт создания пиксельной графики для мобильных игр (и чуть-чуть для DS). Вторая – возможности самой консоли: 3D-графика на ней получается не ахти, вот и решили – а ну его. Но спецэффекты у нас трехмерные.

? Теперь очень простой вопрос: чем вы вдохновлялись при создании игры?

АЗ: Видимо, вопрос к дизайнерам. Я же перечислю игры, которые вдохновляли наших художников. В первую очередь – это потрясающая серия Metal Slug и зажигательная Cannon Fodder. Также помогли юмористические квесты от LucasArts: Day of the Tentacle, Sam & Max Hit the Road... и, да-да, мультфильм Robots.
ДЗ: Безусловно, вспоминали Z, хотя не скажу, что эта или другая игра сильно повлияла. В процессе поиска образцов перелопатили кучу материала, в определенный момент количество перешло в качество и появилось понимание, что именно мы хотим видеть.
ММ: Учитывая, что мы хотели добавить в игру острый юмор, ориентиры нарисовались сами собой – Z, Metal Slug и Cannon Fodder.

? Насколько сложно было делать игру для Nintendo DS? Наверняка же было много подводных камней.

ДЗ: Учитывая, что опыт разработки игр для DS у команды небольшой, делать Robocalypse было интересно и сложно одновременно. С опытом создания игр для PC поначалу непросто было преодолеть «железные» ограничения платформы и подстроиться под особенности консольного дизайна.
АК: В первую очередь, сложно было привыкнуть, что без коробки с гордым названием DevKit ничего работать не будет. Непросто было перестроиться с мегабайтов на килобайты. А вот дизайнеры, например, отказывались понять, почему нельзя поставить десяток деревьев в одном месте, и даже пытались меня побить, когда я им называл максимально возможное количество объектов на карте.
АП: Разработка под DS – это необычный опыт. Художники в поисках вдохновения играют в игры пятнадцатилетней давности, программисты перебрасываются фразами вроде «остается очень много памяти – больше 200 килобайт». Все это совершенно не похоже на разработку игр для PC.

? Теперь пару слов о сюжете, и нас волнует главный вопрос – почему, собственно, роботы?

ММ: Сейчас я расскажу о сюжете. Итак, на просторах Аризонщины существовала небольшая, но гордая и независимая компания Termidoom. Жила тихо, производя для нужд обывателей тостеры, соковыжималки и прочую технику. Компания еще строила боевых человекоподобных роботов, но об этом никто не догадывался. И вот однажды самый большой робот вышел из-под контроля своих создателей и, конечно, решил захватить мир, по пути уничтожив всех людей. Руководство Termidoom, желая избежать скандала, взялось за решение проблемы своими силами. Добавлю, что за сюжет отвечает Джей Лендер (Jay Lender – сценарист мультсериала «Губка Боб»), так что если ничего не потеряется при переводе, всем будет очень смешно.

? На чем строится геймплей и будут ли задействованы оба экрана DS?

АП: Наша игра, как мы уже сказали, стратегия в реальном времени. Как и в других классических RTS, игроки строят базу, управляют войсками и героями, собирают ресурсы и сражаются с противником. Все привычно.
ММ: Добавлю, что юниты в игре делятся на простых солдат и героев. Однако напрямую управлять можно только героями. Рядовые бойцы действуют сами по себе, а вы отдаете общие команды войскам при помощи флагов – похожая система была в стратегии Majesty. Флаг на вражеском юните означает «атаковать цель», на дружественном – «защищать».
АК: Да, мы используем два экрана. На нижнем отображается игровое поле, там же вы отдаете приказы роботам. На верхнем дисплее расположена мини-карта, а также информация о выбранном объекте. Экраны в любой момент можно поменять местами, а мини-карта отлично подходит для быстрого перемещения по полю боя.

? Вы так «вкусно» все рассказываете, что просто не можем не спросить – на какой стадии разработки находится проект и когда примерная дата выхода?

ММ: Мы вплотную подошли к этапу бета-тестирования. Активно создаем мультиплеерные карты, улучшаем арт, звук. Скоро будем готовить мастер-кандидат. Ну а планируемая дата выхода – лето 2008 года. СИ



Разработка под DS – это необычный опыт. Художники в поисках вдохновения играют в игры пятнадцатилетней давности, программисты радуются двумстам килобайтам памяти.

ЧТО ЗНАЕМ?
Новая часть популярного сетевого шутера ориентирована на… однопользовательскую игру. Главный герой окажется во вражеском тылу, среди перебежчиков, готовых пойти на все ради мести и наживы. Новый графический движок позволит в полной мере воплотить давнюю геймерскую мечту о разрушении всего и вся в пределах уровня.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Захватывающего кинематографического действия, черного юмора и небывалой интерактивности.



Battlefield Bad Company

ПЛАТФОРМЫ: PS3, X360 | КОГДА В ЕВРОПЕ: 13 ИЮНЯ 2008 ГОДА





1С ассоциация магазинов Мультимедиа
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
Ролевая игра по мотивам саги
Ника Перумова
Алмазный меч,
Деревянный меч
«Когда два брата обретут свободу,
наступит конец времён»
1С фирма «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Игра разработана «Primal Software». Все права защищены.
Сюжет и персонажи © 2003 Ник Перумов.
РЕКЛАМА
PRIMAL SOFTWARE

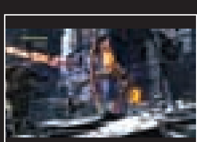
ЧТО ЗНАЕМ?
Самая полная версия Lost Planet с бюджетным ценником. Три новых одиночных режима и десять онлайновых; список играбельных героев расширен до 11. В придачу – восемь новых видов вооружения и кроссплатформенный мультиплеер.

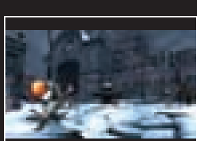
ЧЕГО ЖДЕМ?
Самого лучшего предложения для тех, кто хотел поиграть в Lost Planet, но отчего-то так и не успел.

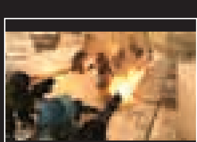


Lost Planet Extreme Condition COLONIES EDITION

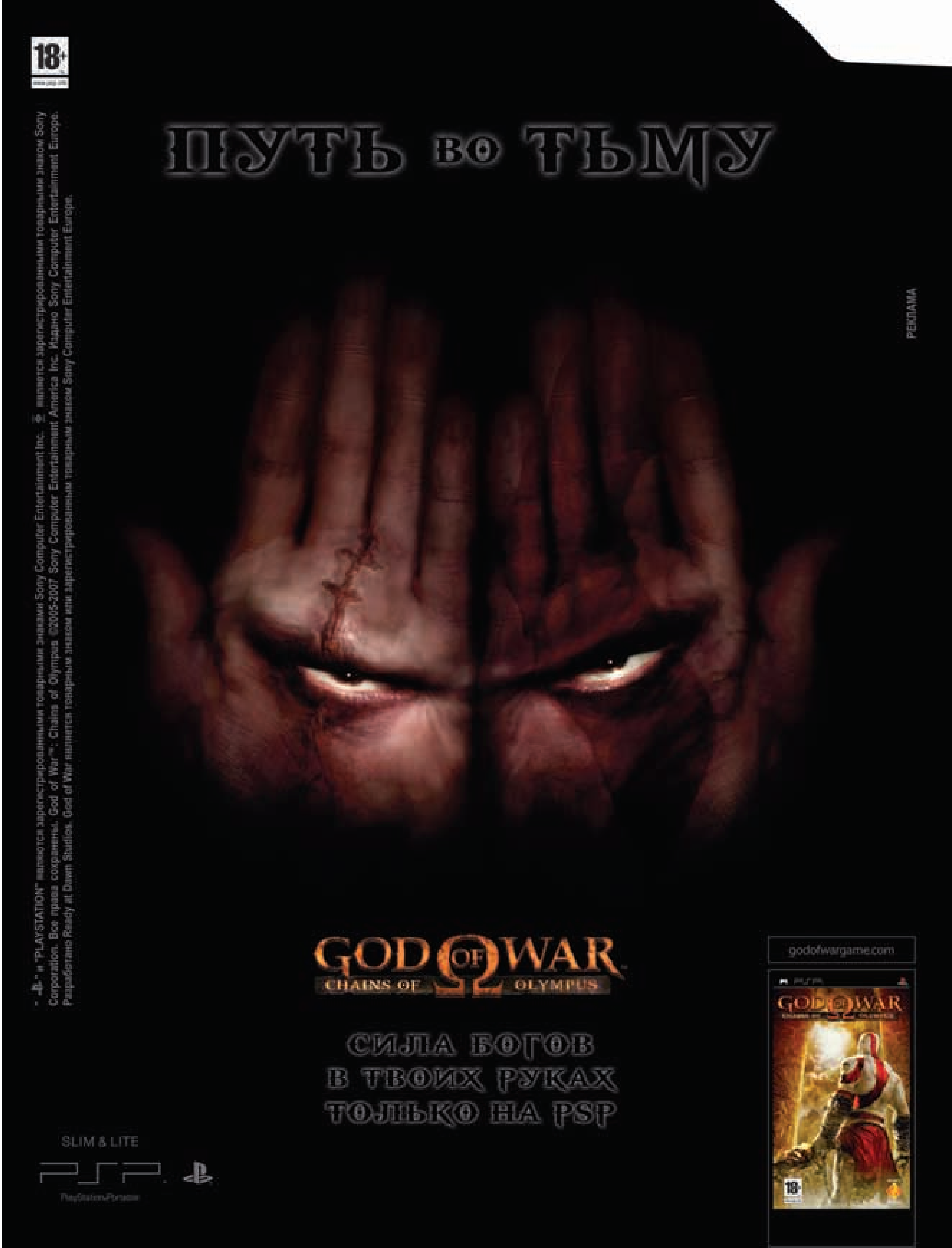
ПЛАТФОРМЫ: PC, XBOX 360 | КОГДА В США: 27 МАЯ 2008 ГОДА










18+
ПУТЬ ВО ТЬМУ
РЕКЛАМА
GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
СИЛА БОГОВ
В ТВОИХ РУКАХ
ТОЛЬКО НА PSP
SLIM & LITE
PSP
PlayStation Portable
godofwargame.com
«…» и "PLAYSTATION" являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. … является зарегистрированным товарным знаком Sony Corporation. Все права сохранены. God of War™: Chains of Olympus ©2005-2007 Sony Computer Entertainment America Inc. Издано Sony Computer Entertainment Europe. Разработано Ready at Dawn Studios. God of War является товарным знаком или зарегистрированным товарным знаком Sony Computer Entertainment Europe.

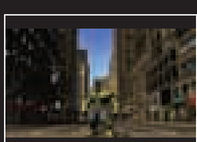
ЧТО ЗНАЕМ?
Очередное игровое воплощение похождений Невероятного Халка. Ключевые сцены перекочуют прямиком из кинофильма, а к ним примкнут события и персонажи из оригинальных комиксов. Местом действия назначен Нью-Йорк, где Халку предстоит сражаться с гигантскими врагами на фоне возвышающихся небоскребов.

ЧЕГО ЖДЕМ?
Того, что новая игра поднимет установленную Ultimate Destruction планку еще выше.



The Incredible Hulk

ПЛАТФОРМЫ: PC, DS, WII, XBOX 360, PS2, PS3 | КОГДА В США: 3 ИЮНЯ 2008 ГОДА






1С МУЛЬТИМЕДИА
АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С:Мультимедиа»
обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул.
Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru
АНАБИОЗ
СОН РАЗУМА
ФИРМА «1С»
© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2007 Action Forms ltd. Все права защищены. РЕКЛАМА
THE WAY
NVIDIA

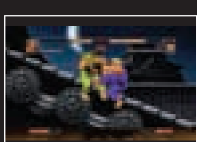
ЧТО ЗНАЕМ?
Обладатели Gold- аккаунта Xbox Live, купившие Wolf или Battlefield Commando 3, приглашаются на бета-тест Super Street Fighter II Turbo HD Remix. Не упустите возможность раньше всех сыграть за Рю или Кена в высоком разрешении!

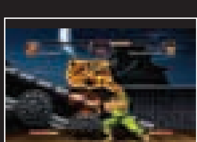
ЧЕГО ЖДЕМ?
Что завершение восьминедельного бета-теста от релиза будет отделять совсем небольшой промежуток времени.



Super Street Fighter II Turbo HD Remix

ПЛАТФОРМЫ: XBOX 360, PS3 | КОГДА В ЕВРОПЕ: НЕ ОБЪЯВЛЕНО











ТУРОК
ОХОТНИК ИЛИ ЖЕРТВА?
WWW.TUROK.COM
НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ
НА АНГЛИЙСКОМ ЯЗЫКЕ С РУССКИМ РУКОВОДСТВОМ
Touchstone
XBOX 360 LIVE
PC DVD ROM
PLAYSTATION 3
НОВЫЙ ДИСК
www.nd.ru
snowball.ru
искусство делать игры

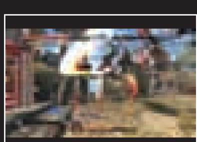
ЧТО ЗНАЕМ?
Трехмерный тактический боевик, продолжающий историю, начатую известным двухмерным файтингом. Конечно, с онлайн-мультиплеером на борту – как командным, так и в виде «каждый за себя».

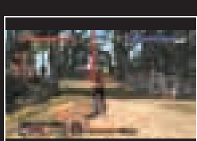
ЧЕГО ЖДЕМ?
Плача Андромахи из стана 2D-ценителей и радости неофитов, которых Guilty Gear заинтересует именно в этой ипостаси.

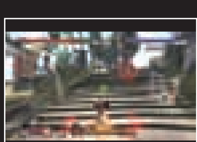


Guilty Gear 2 Overture

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: В III КВАРТАЛЕ 2008 ГОДА









Гид покупателя: Игры

КОМПЬЮТЕРНЫЕ И ВИДЕОИГРЫ, КОТОРЫЕ РЕКОМЕНДУЕТ ВАМ РЕДАКЦИЯ «СИ»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА.

PC

Call of Duty 4: Modern Warfare

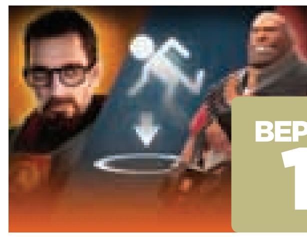


ВЕРДИКТ 9.0

Актуальная тематика и непрерывный экшн привлекают внимание игроков к этому продолжению знаменитого сериала, а оригинальный мультиплеер с ролевыми элементами обеспечивает игре долгую жизнь и после прохождения одиночной кампании.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first.person.modern
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: ND Games
РАЗРАБОТЧИК: Infinity Ward

The Orange Box



ВЕРДИКТ 10

Если вы покупаете один шутер в год, берите The Orange Box. Если один шутер в два года, берите The Orange Box. Если один шутер в три года... Нет, все-таки вы не сможете играть в Orange Box вечно. Рубимся в Team Fortress 2, ждем Portal 2, потихоньку забываем сюжет Half-Life 2.

ПЛАТФОРМЫ: PC, Xbox 360, PlayStation 3
ЖАНР: shooter.first.person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Valve / Electronic Arts
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Valve

Sins of a Solar Empire



ВЕРДИКТ 8.5

Давным-давно, когда только вышел первый Warcraft, у стратегов появилась Мечта: «стравить» свои любимые цивилизации в реальном времени с цивилизациями других игроков. И вот мы наконец видим игру, которая реализует ту давнюю Мечту.

ПЛАТФОРМЫ: PC
ЖАНР: strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Stardock
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»/snowball.ru
РАЗРАБОТЧИК: Ironclad

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин	№23(248)
2	The Orange Box	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№21(246)
3	Sins of a Solar Empire	PC	strategy.real-tme.sci-fi	Алексей Арбатский	№06(255)
4	Ведьмак	PC	role-playing.PC-style	Александр Трифонов	№24(249)
5	Кодекс Войны: Высшая раса	PC	strategy.turn-based.fantasy	Алексей Арбатский	№05(254)
6	WH40K: Dawn of War - Soulstorm	PC	strategy.real-time.sci-fi	Андрей Окушко	ожидается
7	Frontlines: Fuel of War	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Степан Чечулин	ожидается
8	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	PC, PSP, DS, XBLA	role-playing/special.puzzle	Сергей Цилюрик	№12(237)
9	Crysis	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№24(249)
10	Gears of War	PC	shooter.first-person.sci-fi	Игорь Сонин	№03(252)

ПРИСТАВКИ

Super Mario Galaxy

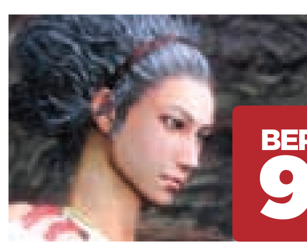


ВЕРДИКТ 9.0

Как и прочие игры Миямото, Super Mario Galaxy с пеленок находилась в центре внимания и прессы, и рядовых пользователей. И ведь довольны остались все – случай для современной игровой индустрии почти исключительный. Без хорошего гриба дело точно не обошлось!

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo EAD

Lost Odyssey



ВЕРДИКТ 9.0

Мы так долго ждали в новом поколении по-настоящему «большой, хорошей и правильной» JRPG. Такой, чтобы дух захватывало от графики, чтоб что ни персонаж – то обязательно личность, чтоб сюжет не отпускал до самого финала, а музыку написал Нобуо Уэмацу. Дождались!

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Mistwalker

Mass Effect



ВЕРДИКТ 9.0

Открытый космос гарантирует поистине бескрайние возможности. Вырвавшись с Земли, люди успели влезть и в большую политику, и в организованную преступность, всюду демонстрируя завидную прыть и нешуточный напор. Кем станет ваш командор Шепард, товарищ?

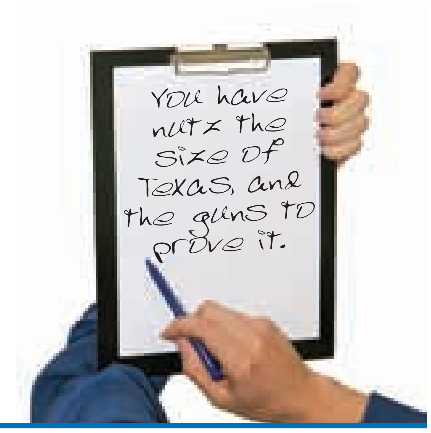
ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: role-playing.pc-style.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: BioWare

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Super Mario Galaxy	Wii	action-adventure	Сергей Цилюрик, Red Cat, Артем Шорохов	№02(251)
2	Lost Odyssey	Xbox 360	role-playing.console-style	Наталья Одинцова, Артем Шорохов	№06(255)
3	Mass Effect	Xbox 360	role-playing.pc-style.sci-fi	Александр Устинов, The Stig, Red Cat	№02(251)
4	Call of Duty 4: Modern Warfare	PC, Xbox 360, PS3	shooter.first-person.modern	Игорь Сонин, Артем Шорохов, Александр Устинов	№23(248)
5	Devil May Cry 4	PS3, Xbox 360, PC	action.third-person.slasher	Наталья Одинцова, Red Cat	№04(253)
6	Burnout Paradise	PS3, Xbox 360	racing.arcade.freeplay	Александр Устинов, Артем Шорохов	№05(254)
7	Uncharted: Drake's Fortune	PS3	action(adventure).modern	Артем Шорохов, Александр Устинов, The Stig	№24(249)
8	God of War: Chains of Olympus	PSP	action-adventure.slasher	Red Cat	№07(256)
9	Pursuit Force: Extreme Justice	PSP	action/racing.arcade	Артем Шорохов	№05(254)
10	Patapon	PSP	strategy/special.rhythm	Марина Петрашко	№07(256)

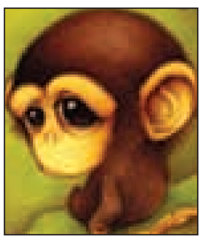
Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНОСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ. НАДПИСЬ НА БЛОКНОТИКЕ СПРАВА – НЕ ПРОСТО ТАК. ПОПРОБУЙТЕ УГАДАТЬ, ИЗ КАКОЙ ОНА ИГРЫ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru

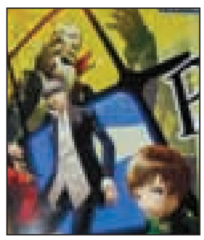


СТАТУС:
Фотограф

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Sins of the Solar Empire
The Elder Scrolls IV: Oblivion

Однажды я ходил на вечеринку, которая называется Gamers Party. Ее организует Анатолий Норенко, а если совсем точно, то наша же компания Gameland. Там были читатели и еще Святослав Торик и Александр Щербаков. Последний по секрету рассказал мне о своей новой игре – не «Евгении Онегине», а следующей. Я бы с удовольствием привел здесь ее название, но вы все равно не поверите. Еще из впечатлений вечера – фирменное махровое полотенце от Nintendo.

Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

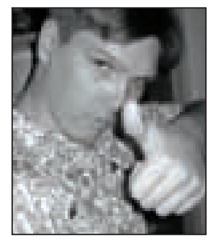


СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
RE: Umbrella Chronicles, Devil May Cry 4 (Xbox 360)

Вношу поправки корректора в спец о лучших консольных RPG, сокрушаясь, что на PS2 уже не выйдет ничего грандиозного, и тут нате вам: в Famitsu написали, что Persona 4 обоснуется как раз на этой платформе. И выйдет в Японии уже 10 июля. Судя по скриншотам, разработчики задействуют движок и боевую систему Persona 3, зато персонажи и их сверхъестественные помощники-Персоны будут совершенно новыми. Поскорей бы Atlus объявила об американском релизе!

Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

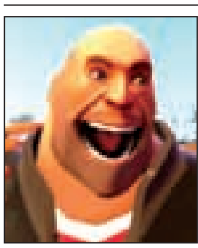


СТАТУС:
Книжка-раскраска

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Lost Odyssey, Army of Two, KuF: Circle of Doom

Хорошая штука – заграничные командировки. Особенно, когда к черту на кулички ездят коллеги, а лут привозят тебе. Вот, скажем, Саша Трифонов штурмовал игровые кущи Лос-Анджелеса и выискал офигительнейшую футболку из мира супербратьев Марио. На белом хлопке – едва ли не все персонажи вселенной, от заурядной Гумбы до Принцессы Пич. И, конечно же, Йоши, Йоши в количествах! В общем, счастье есть. Одно плохо – вечно подкрадывается кто-то с фломастером...

Александр Солярский
solyarskyi@gameland.ru

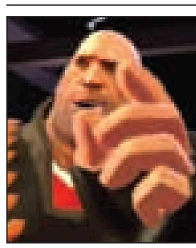


СТАТУС:
мелкий

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Tomb Raider: Anniversary

Считаете, что человека несчастнее снайпера нет и в помине? Развеять грусть-тоску сурового господина в шляпе сумеет Pyro. Подойдите к скучающему на своей позиции снайперу, расположитесь сбоку от него, и ненавязчиво истратьте весь боезапас своего огнемета на то, чтобы заслонить «факелом» оптический прицел товарища. Поверьте, от такого проявления заботы у напарника тут же станет теплее на душе.

Александр Устинов
hh@gameland.ru

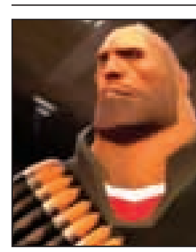


СТАТУС:
бывалый

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Shenmue II, Rez HD, Triggerheart Exelica

Один из лучших приемов по деморализации и разрушению мозга противника. Вам понадобятся шесть игроков. Пять играют Хэвигаями за, допустим, команду синих. Один – играет за Пиро в команде красных. Хэвигаи выстраиваются в шеренгу, Пиро их поджигает и Хэви начинают штурм вражеской базы с кулаками (melee-only!) «спамя» канал «боевыми кличами». Лучше всего проводить этот прием на карте 2Fort, где есть узенький мостик.

Денис «SpaceMan» Никишин
spaceman@gameland.ru

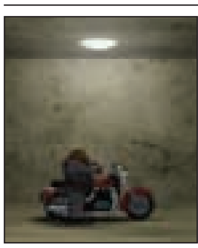


СТАТУС:
маэстро

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Lost Odyssey

А вот еще один из приемов высокоуровневой игры в Team Fortress 2: будучи огнеметчиком вы можете очень эффективно играть на нервах вражеских снайперов с помощью вашего таунта с огнеметом. Однако, если просто так выбегать под вражеские прицелы и включать таунт – вы тут же лишитесь головы. Секрет в том, чтобы выбегать боком – тогда поднятые с огнеметом руки загородят голову и у вас будет шанс вернуться живым.

Илья Ченцов
chen@gameland.ru

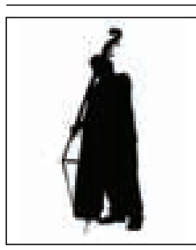


СТАТУС:
Низкополигональный редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Gnom Adventures

Буквально за день до сдачи номера в печать мы узнали о релизе новой игры из жизни культового персонажа российской игровой индустрии – Гнома (кто не в теме, см. «Страну Игр» #17(194) за 2005 год). Сейчас мы ведем переговоры с разработчиками, компанией Cash&Trash и, возможно, еще успеем – эксклюзивно! – выложить игру на наш диск. Присоединяйтесь к эпическому походу Гнома через «Ацки дримучий лес» и «Нипрахадимые горы» за «бисдонной бытылкой ЙАДА»!

Юрий «Voron» Левандовский
voron@gameland.ru

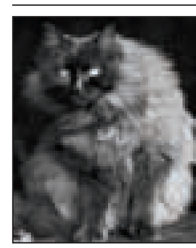


СТАТУС:
Оператор «Звезды Смерти»

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Audiosurf

Бытует здесь мнение, что Gran Turismo 5: Prologue – чистое вымогательство денег из бедных и несчастных геймеров. Полностью не соглашусь, как говорится, не хотите – не покупайте. А для фанатов это настоящий праздник, да и самое смешное, что эта вот «как бы демоверсия» по многим параметрам даст фору большинству сегодняшних автогонок. Завтра издатели пришлют демо Race Driver: GRID, вот и посмотрим, кто кого!

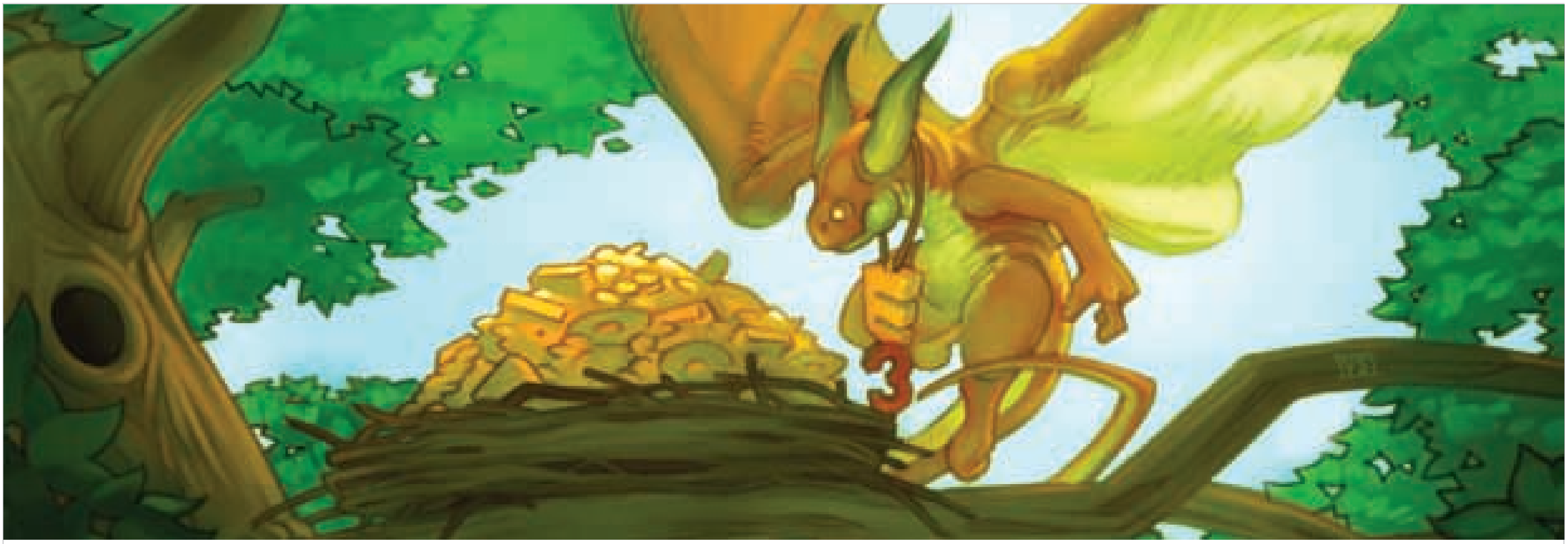
Red Cat
chaosman@rambler.ru



СТАТУС:
Светофор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Condemned 2: Bloodshot
Devil May Cry 4

Впервые в жизни осознал, что не зря заботливые издатели предупреждают неподготовленных пользователей о возможной угрозе здоровью. Да, уважаемые читатели, эпилепсия и куриная слепота, не говоря уж о банальной мигрени, поджигают нас каждую минуту, потраченную на общение с телевизором, консолью и контроллером. Несколько часов, проведенные за игрой Condemned 2, вдруг обернулись тяжелыми физическими и нравственными страданиями.





Константин Говорун
wren@gameland.ru

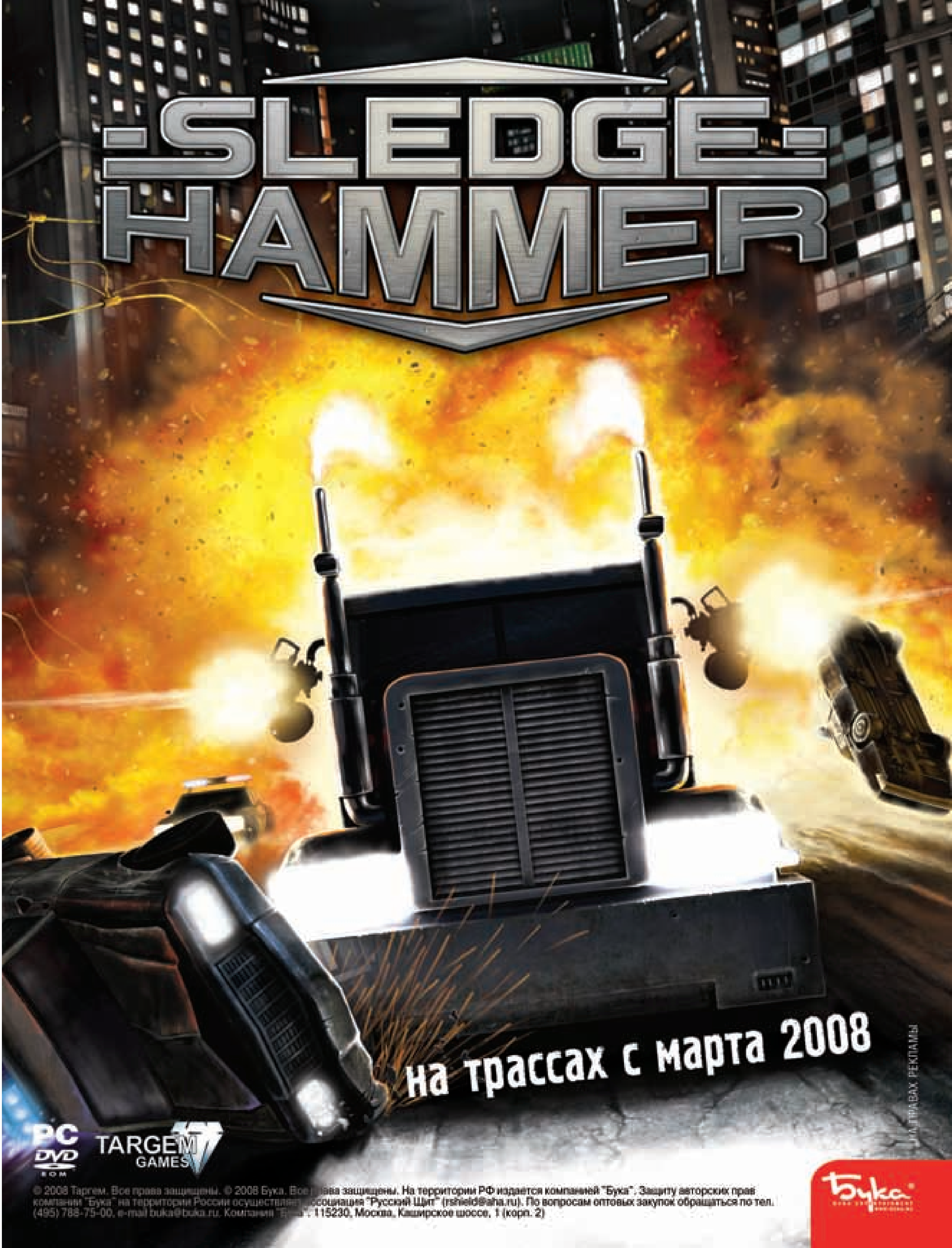
НОВАЯ ЖИЗНЬ SEGA

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

В 2001 ГОДУ SEGA ОТКАЗАЛАСЬ ОТ СОБСТВЕННОЙ ПРИСТАВКИ DREAMCAST И ПРЕВРАТИЛАСЬ В НЕЗАВИСИМОГО ИЗДАТЕЛЯ ИГР. ХОТЕЛА СТАТЬ КРУПНЕЙШИМ, ОБОГНАВ EA, НО НЕ ВЫШЛО.

Первое время у Sega все не ладилось – собственные разработчики разбежались, независимые студии нашли других партнеров, выходившие игры разносились критиками в пух и прах и плохо продавались. Попытка отобрать у EA рынок спортивных симуляторов провалилась – пришлось продавать занимавшееся ими подразделение Visual Concepts американскому издателю Take-Two. Объединение (вернее сказать, продажа себя) с Sammy, от которого ждали многого (то ли мощного рывка вперед и возвращения на рынок приставок, то ли полного развала Sega и растаскивания ее интеллектуальной собственности по углам), так ни к чему толковому и не привело. И в первую очередь – для покупателя. Прежде компания Arc System Works выпускала игры сериала Guilty Gear под эгидой Sammy, а теперь в Японии действует самостоятельно, а в США – совместно с небольшими местными издателями. Американская команда Sammy Studios, которая делала Darkwatch, ушла на вольные хлеба и превратилась в High Moon Studios. Так от игровой части Sammy остались рожки да ножки.
Ничего страшного, впрочем, не произошло. Вообще, если вы еще не в курсе, Sammy – это такая очень-очень богатая японская компания, которая делает деньги на игровых автоматах патинко. То бишь, азартных развлечениях. Все эти Guilty Gear и, скажем, Galerians: Ash для нее всегда были незначительным побочным источником доходов. Естественно, азартные игры – не самый респектабельный вид бизнеса, и было бы логично вложить свободные деньги во что-нибудь солидное. Например, в проекты Sega. Именно так и произошло – только несколькими годами позже, без особой помпы и когда этого никто уже не ждал.
Складывается впечатление, что поначалу Sega рассчитывала попросту делать больше игр существующими командами. Однако «постдримкастовские» проекты, вроде ToeJam & Earl III: Mission to Earth, Nightshade и Headhunter: Redemption (помните их?), проваливались один за другим. Уверенно шел ко дну сериал Sonic the Hedgehog. Свернул свою деятельность в компании Ю Судзуки (Virtua Fighter), да и Юдзи Нака (Sonic the Hedgehog) тоже никак не мог выдать сколько-нибудь вменяемую игру.
Новая жизнь для Sega началась, пожалуй, с покупки британской студии Creative Assembly в марте 2005 года. Так консольная компания нежданно-негаданно стала крупным PC-издателем, контролирующим сериал Total War. Влиять на его концепцию Sega не стала – лишь организовала выпуск сайд-проекта Spartan: Total Warrior для PS2 и Xbox, идеи которого продолжит Viking: Battle for Asgard. В апреле 2006 к Sega была присоединена еще одна студия, базирующаяся в Англии, – Sports Interactive. Ее сериал Football Manager традиционно прекрасно продается в Европе – так игра от Sega чуть ли не впервые смогла долгое время лидировать в чарте продаж. В апреле же был куплен малоизвестный американский разработчик Secret Level – который, к слову, и готовит для вас Golden Axe нового поколения – именно об этой игре мы пишем в этом номере.
Впрочем, не всегда Sega считала нужным прибегать именно к покупке. Monolith Productions (F.E.A.R.) делает для Sega сериал Condemned, Bizarre Creations (Project Gotham Racing) подготовила боевик The Club, Silicon Knights (Eternal Darkness: Sanity's Requiem) – некий секретный проект, BioWare (Neverwinter Nights, Mass Effect) – ролевую игру Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood. Petroglyph (Star Wars: Empire at War) – стратегию Universe at War: Earth Assault. Наверное, последней каплей стал анонс Alpha Protocol, «революционной шпионской игры», которая должна изменить представления о жанре RPG. Она готовится студией Obsidian Entertainment – той самой, которая долгое время специализировалась на сиквелах RPG от BioWare. И у нее все неплохо получалось. Заметим, что все эти игры – очень разные, от хардкорных PC-проектов до чисто консольных. И все (за исключением спорного The Club) дорогие и достаточно успешные. Все – далеко не то, что мы ожидали от Sega (типичного японского игрового издателя). Сюрприз, и… довольно приятный.
Наладились дела и в Японии. Сериал Ryu ga Gotoku (он же Yakuza) от Тосихиро Нагоси (создатель Super Monkey Ball) смог завоевать немало поклонников. Yakuza 3: Kenzan сразу после релиза взгромоздилась на вершину японского чарта, обогнав в три раза Metroid Prime 3: Corruption. Аркадное подразделение заработало кучу денег на сериале Mushi King. Даже с Соником (несмотря на уход Юдзи Наки) дела налаживаются – говорят, что японское отделение скоро представит новую часть сериала и окажется куда хуже позорного next-gen Sonic the Hedgehog. Да и новые проекты, вроде Valkyria Chronicles, внушают доверие к руководству современной Sega. Кажется, теперь все наладилось.
Конечно, не стоит надеяться на скорый выход приставки Dreamcast 2 (чего – я точно знаю – очень хотелось бы фанатам, которых особенно много в России). К сожалению, Sega все еще является не первым и даже не вторым по размеру независимым издателем, и компании есть еще куда развиваться именно на рынке игрового софта. К тому же, подразделения, занимавшиеся разработкой собственного железа, давно сокращены или реорганизованы. И даже доходов от сомнительной деятельности Sammy не хватит, чтобы тягаться с Sony, с Microsoft или (тем более!) с распухшей от сверхдоходов Nintendo. На что их хватит – так это на то, чтобы спокойно развиваться и двигаться вперед, не соблазняясь на предложения о покупке со стороны конкурентов.




SLEDGE HAMMER
на трассах с марта 2008
PC DVD ROM
TARGEM GAMES
Бука
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2008 Таргем. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет Ассоциация "Русский Щит" (rshield@aha.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)





Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

СВЯЩЕННАЯ ВОЙНА

В ПРОШЛОМ НОМЕРЕ Я ПИСАЛА О ТОМ, КАК МОЖНО ЗАЩИЩАТЬ И ПРОДВИГАТЬ САМЫЕ НЕЛЕПЫЕ МЫСЛИ. НА ЭТОТ РАЗ – СПЕЦИАЛЬНЫЙ ПЕРВОАПРЕЛЬСКИЙ ПРИМЕР ИЗ ЖИЗНИ.

Все мы знаем, что в России геймеры очень любят PlayStation. Эти трепетные чувства многие перенесли и на PlayStation 3, хотя приставку большинство поклонников и в глаза не видело. Чувства кипят, кровь бурлит – хлебом не корми, дай защитить ненаглядную от нападок врагов. Как? Конечно же, осыпав уничижительными эпитетами Xbox 360.

Рецепт простой, но не самый лучший. Конечно, единомышленники будут поддакивать. Но задача-то стоит шире – убедить сомневающихся, выбить почву из-под ног у соперников, а это уже не так просто. Увы, типичные аргументы противника Xbox 360 очень легко опровергнуть фактами. «На Xbox 360 мало японских RPG?» Считаем игры по головам, и выходит, что все ровным счетом наоборот. «На Xbox 360 выходят только порты с PC» – тут, наверное, и говорить нечего – сами все прекрасно знаете. «Sony – богатая корпорация, поэтому приставку непременно вытянет, а конкурентов утопит» – так теперь не только Microsoft, но и Nintendo купается в деньгах и может при желании еще приплачивать покупателям своих приставок. Только незачем пока. «Xbox 360 часто ломается» – отличное замечание, но уже неактуальное. Устарела информация. Так что цифрам и фактам поклонники PlayStation 3 могут противопоставить только эмоции. И это немало, поверьте. Такая сила способна сворачивать горы. Каждый человек, который любит PlayStation, – солдат в армии Sony, вносящий свой вклад в дело японской корпорации. Медленно, но верно Sony отвоевывает позиции, и в этом – ведь меня читают же поклонники PlayStation, правда? – есть и ваша заслуга. Вот только для умелой критики Xbox 360 нужно не только горячее сердце, но и холодный ум.

Как доказать, что Xbox 360 – негодная приставка? Нужно придумать слова, понятные всем геймерам, яркие и запоминающиеся. Это раз. И которые сложно опровергнуть логически. Это два. Самое простое – связать Xbox 360 с известными страшилками на тему Microsoft. На мой вкус, в Интернете слишком давно не было роликов с Биллом Гейтсом, которому в физиономию запустили тортом. Microsoft, Windows, глюки, Xbox must die. Кое-кто уже так действует – не зря поклонников Xbox 360 обзывают «биллибоями». Мне очень нравится. Никто уже не помнит, за что народ не любит Билла Гейтса и как выглядит синий экран смерти, но так уж повелось. Пара хороших фотожаб – и фурор в блогах вам обеспечен.

Вариант посложнее – найти один реальный недостаток Xbox 360 и демонизировать его. Берем прекрасный сервис Xbox Live. Он хороший, просто в России его нет. Приходится под австралийцев маскироваться и выходить в Интернет полулегально. Хорошо хоть каверзных вопросов о кенгуру никто не задает пока. Обидно? Обидно. Вперед, на марши протеста. Соберитесь перед офисом Microsoft на пикет – демонстративно играть на PSP и размахивать австралийскими флагами. Несколько фотографий в Интернете – и публика рукоплещет. Никто подкопаться не сможет – ибо правда.

Самый правильный способ – подвести под нелюбовь к Xbox 360 сложную идеологическую базу. Ваша аудитория – поклонники хороших консольных игр, раздумывающие над покупкой приставки нового поколения. Наверное, они выросли на проектах от Konami, Capcom, Sega – матерых японских компаний. На Xbox 360 такие игры тоже есть, но…

И здесь нужно хорошо продумать слова после «но». Первое: эти игры – ненастоящие японские. Как фальшивые елочные игрушки. Второе: их разработчики продались Microsoft. Коллаборационисты. Ведут компрадорский бизнес. Почитайте ультрапатриотическую прессу – понаберетесь терминов. Российские геймеры очень не любят слово «продались». Немного дешевой демагогии, и самый лучший хит – вуаля! – оборачивается «позорной попсой для тупых детей».

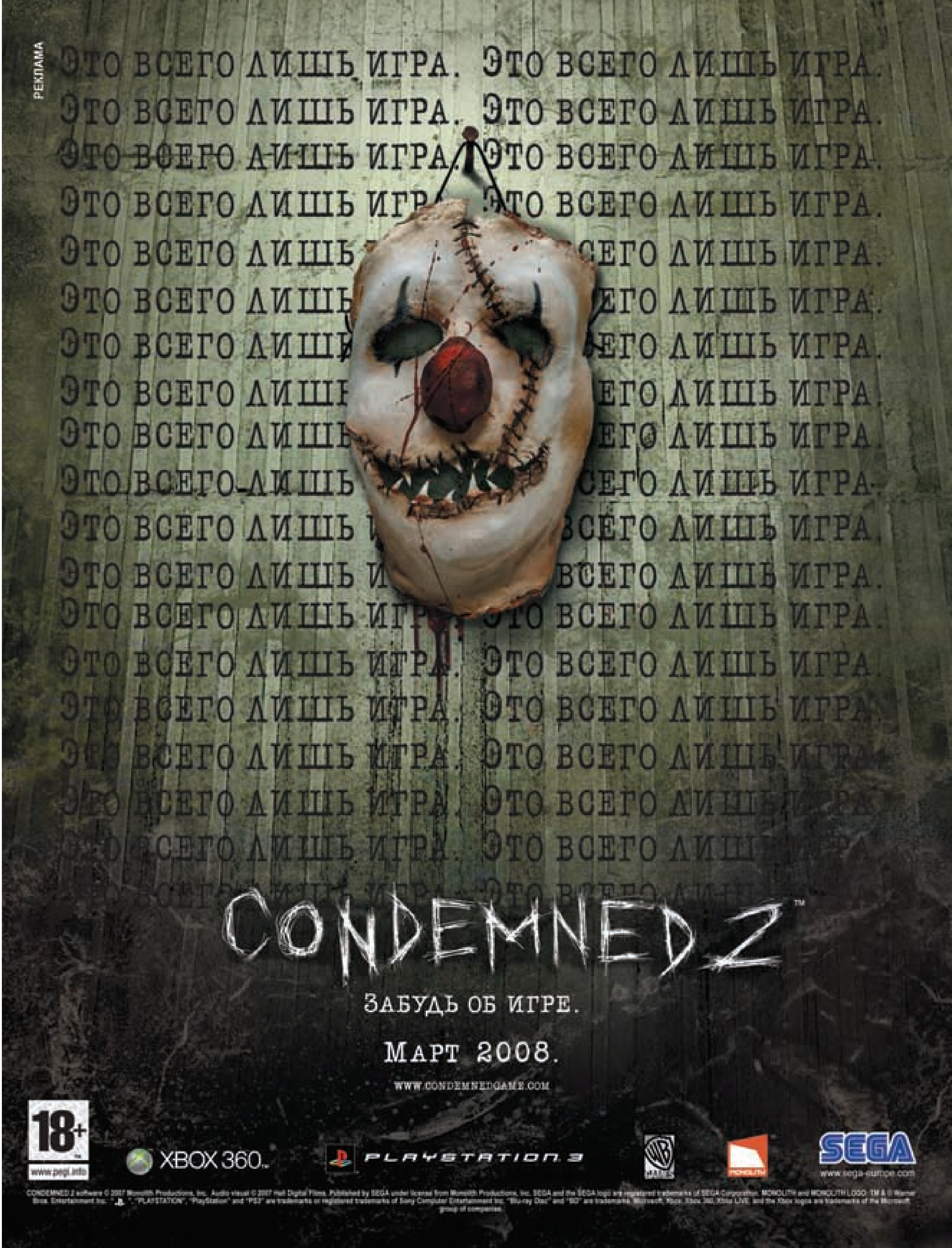
И третье: человек, который покупает игры для Xbox 360, убивает будущее консольного рынка.

Как это – убивает? Задумайтесь о последствиях полной победы Microsoft. Пофантазируйте. Сегодня на рынке есть конкуренция – поэтому игры и приставки развиваются. Это как с видеокартами – ATI и NVIDIA грызутся, а пользователь каждые полгода апгрейд делает. А вдруг завтра останется только Microsoft? Это ж кошмар. Захочет компания – сотрет все различия между приставками и PC и поставит везде Windows. Заставит партнеров выпускать безликую попсу для самой широкой аудитории. Кто не согласится – до свидания, делайте игры для Linux и Macintosh. Или варитесь в собственном соку на родном японском рынке. А если победит Sony – в худшем случае, нам придется покупать телевизоры Bravia. Перетерпим.

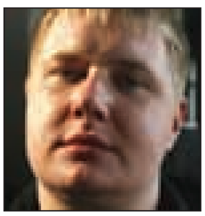
И, наконец, последний секрет: любой негатив сильнее, чем позитив. Никогда не показывайте в споре, какая игра вам лично нравится. Топите врагов. Говорите: «Halo 3 – отстой. Графика устарела. Геймплей однообразный. Сюжет тупой». Название игры можно подставить любое. Эти слова подхватят десятки и сотни людей. Сказать в ответ, что Halo 3 – хорошая игра, психологически сложно. Это как подписаться под тем, что тебе нравится всякий разный отстой. От настоящей войны «холиворы» в Интернете отличаются тем, что здесь защищаться сложнее, чем атаковать. Логически доказать, что игра хороша, долго и сложно. А экспрессивно втоптать ее в грязь своим «она отстой» можно быстро и просто. Так вот, берем линейку Xbox 360, применяем к каждой игре этот прием. И все. Противник обескуражен и разбит.

Надеюсь, вы догадались, что поклонники Xbox 360 тоже прочитают этот текст и ответят ровно тем же. Методы универсальны. Так что выбирайте цель по вкусу – и вперед, на амбразуры!




РЕКЛАМА
Это всего лишь игра.
CONDEMNED 2™
Забудь об игре.
Март 2008.
WWW.CONDEMNEDGAME.COM
18+
www.pegi.info
XBOX 360
PLAYSTATION 3
SEGA
www.sega-europe.com





Егор Просвирнин
egor.prosvirnin@mail.ru

ЗАВОДНЫЕ МАНДАРИНЫ

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

НАСИЛИЕ И ИГРЫ, ИГРЫ С НАСИЛИЕМ, НАСИЛИЕ ПОСЛЕ ИГР – ЕСТЬ ЛИ КАКАЯ-ТО СВЯЗЬ МЕЖДУ ПИКСЕЛИЗИРОВАННОЙ КРОВЬЮ И РЕАЛЬНОЙ БОЛЬЮ?

Тема связи игр и насилия фактически табуирована, как в игровой индустрии, так и в игровой же прессе. Стоит вам завести разговор о насилии в играх, как собеседник из индустрии начинает подхихикивать, подхрюкивать, вспоминать адвоката Джека Томпсона и пытаться перевести разговор на породы пони, крикет и садомазохистские клубы. Меж тем вопрос «Могут ли привести компьютерные игры к реальному насилию?» крайне интересен. Посмотрим для примера на статистику.

Как выглядит типичный убийца? Согласно данным Министерства Юстиции США за 2005 год, типичный убийца – мужчина (11.9 убийц мужского пола на 100000 человек населения против всего лишь 1.2 женщин) в возрасте от 18 до 24 лет (26.5 на 100000, вторая по численности группа – от 25 до 34 лет (13.5), третья – от 14 до 17 лет (9.3). А как выглядит типичный геймер? Это мужчина (около 64% всех игроков) в возрасте от 18 до 35 лет (на втором месте идет возрастная группа до 18 лет). Говоря иначе, игроки в компьютерные игры до крайности похожи на среднестатистических убийц.

В психологии существует понятие «хаотического убийства» (anarchic murder) – когда у душегуба нет мотива, нет повода и нет ни малейшего уважения к человеческой жизни. Волны подобных преступлений сотрясали Европу еще в XVII веке, во время Тридцатилетней Войны, когда морально разложившиеся солдаты от скуки резали всех подряд. Сравните это с эпидемией недавних убийств в американских школах (прибавив сюда случай с финским школьником, со скучавшим видом на YouTube.com рассуждавшим о том, что все люди – черви, недостойные жизни) – беспорядочная стрельба, множество жертв, отсутствие ясных мотивов и, конечно же, полное презрение к человеческой жизни. Наконец, посмотрите, чем вы занимаетесь в 90% современных шутеров – совершенно верно, вы беспорядочно убиваете незнакомых людей, ни в грош не ставя их жизни.

«Активное участие, которого требуют от игрока видеоигры, – это палка о двух концах. С одной стороны, это свойство видеоигр помогает обучающим проектам, служа превосходным инструментом передачи опыта. С другой стороны, активное участие делает жестокие игры в разы опаснее жестокого кино или телевидения», – сообщает нам доктор философии в психологических науках Крейг Андерсон на сайте Американской Психологической Ассоциации. «Кроме того, появление нового поколения сверхжестоких игр, начавшееся в ранние 1990-е и продолжающееся по сей день, привело к тому, что огромное количество детей и юношей активно участвуют в развлекательном ультранасилии, по своей бесчеловечности превосходящем в разы все то, что можно увидеть в кино», – там же. Имеете что-то возразить? Спрячьте сначала за спину коробку с Manhunt 2.

Исследуя историю развития массовой культуры насилия, Вирджиния Адамс в статье «Психология убийства» (Time, 24 апреля 1972 года) отмечает, что «С начала XIX века американские писатели Мелвилл, По и другие начали привносить в культуру то, что историк Дэвид Дэвис определил как «неприкрытую симпатию к рафинированным убийствам и аморальному сверхчеловеку, движимому демоническими порывами». Пусть первым в меня бросит камень тот, кто скажет, что это не исчерпывающее описание большой части современных шутеров и слэшеров. С той лишь разницей, что сегодня вы можете не только читать про аморального сверхчеловека, но и управлять им, кроша в строганину легионы обезличенных врагов. Заодно не грех вспомнить Ницше: «Но я говорю вам, душа его хотела крови, а не грабежа, он жаждал счастья ножа» («Так говорил Заратустра») – натурально, психологический портрет средневзятого игрока в Devil May Cry.

Вы снова хотите возразить? Вы пытаетесь сказать, что значительная часть игр посвящена борьбе с зомби, пришельцами и прочими чертями, которых трудно ассоциировать с обычными людьми? Наш добрый знакомый доктор Андерсон уже приготовил для вас ответ: «Многочисленные эксперименты над студентами показали, что уровень их агрессивности повышается даже после демонстрации игр с подчеркнуто фантастическим, мультяшным насилием». Что уж говорить о максимально реалистично отрисованных демонах с максимально реалистичными кишками, пронзаемыми максимально реалистичным мечом.

Не забудьте и про мистику «первого убийства», после которого человек либо ломается и приходит к раскаянию (Раскольников), либо же входит во вкус, понимая, что переступил Черту и теперь можно всё. Вообще всё. И что рано или поздно человек на экране монитора (а, скорее всего, голограмма на стене) станет неотличимым от настоящей жертвы – и вы, понукаемый игрой, хладнокровно убьете его, испытав тот самый «трепет первого злодейства». А потом пойдете рассказывать на форумы и в ЖЖ, что нет никакой связи между компьютерными играми и реальным насилием.

Напоследок я бы хотел заметить, что сразу после выхода на экраны в 1971 году «Заводного апельсина» по Британии прокатилась волна насилия – вплоть до того, что в одном из случаев преступники, подражая героям «Апельсина», совершили групповое изнасилование женщины, напевая «Singin' in the Rain». В другом случае шестнадцатилетний юноша, одетый в белый костюм и черный котелок (как герои фильма, да), жестоко избил человека. Неужели вы в самом деле думаете, что современные игры влияют на сознание меньше, чем полузабытый фильм тридцатилетней давности?




DEATH TRACK
ВОЗРОЖДЕНИЕ
37
1С ФИРМА «1С»
SKY FALLEN





Дмитрий Злотницкий

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЧУКЧА НЕ ПИСАТЕЛЬ

ГОВОРЯТ, ПЛОХ ТОТ СОЛДАТ, ЧТО НЕ МЕЧТАЕТ СТАТЬ ГЕНЕРАЛОМ. ДЛЯ ТОГО, КТО ЗАРАБАТЫВАЕТ НА ЖИЗНЬ ПЕРОМ, СТОЛЬ ЖЕ ЕСТЕСТВЕННО СТРЕМИТЬСЯ К СЛАВЕ ВЕЛИКОГО ПИСАТЕЛЯ, НО МОЖЕТ ЛИ ЕЕ ДОБИТЬСЯ ИГРОВОЙ СЦЕНАРИСТ?

Много ли найдется компьютерных игр, способных соперничать по сложности, многогранности и оригинальности сюжета и героев с хорошим литературным циклом? Пожалуй, что не очень. Однако такие игры есть, вспомним хотя бы бессмертные творения Black Isle – Fallout и Planescape: Torment или совсем свежий шедевр Mass Effect. Да они без труда дадут фору львиной доле той однообразной фантастической и фэнтезийной писанины, которой завалены полки книжных магазинов.

А теперь задайте себе вопрос, знаете ли вы, кто сочинял для вышеперечисленных игр сюжет и диалоги, разрабатывал характеры героев и придумывал неожиданные повороты сюжета? Сдается мне, девять из десяти геймеров ответят на этот вопрос отрицательно. Откровенно говоря, такая информация вообще на дороге не валяется и чтобы ее найти, требуется приложить определенные усилия, да и, в конце концов, кого волнуют имена этих сценаристов?

Но попытайтесь на секунду поставить себя на их место. Вот вы трудитесь, творите миры и героев – получая за это очень неплохие деньги – но вас лично за пределами компании знают единицы и никто не выстраивается в очередь за вашим автографом. Обидно должно быть. Особенно, если вы уверены, что можете писать не хуже всех этих раскрученных фантастов. Да еще перед глазами наглядный пример авторов, пишущих по мотивам «Забытых королевств» или «Боевых роботов» – каждый второй из этих авторов еще не так давно был гейм-дизайнером или сценаристом настольных RPG.

В общем, не поддаться соблазну и не испытать свои силы в литературе нелегко даже высокооплачиваемым сценаристам. И в последнее время некоторые из них действительно подались в фантасты, самый наглядный пример – Дрю Карпишин. Послужной список у него впечатляющий: он трудился над такими играми, как Baldur's Gate II, Star Wars: Knights of the Old Republic и тот же Mass Effect. Именно с их помощью и решил начинающий писатель прославиться на ниве литературы и принялся сочинять новелизации компьютерных игр, вот только не учел, что книги и сценарии для игр – все-таки не одно и то же.

Для начала Дрю принял участие в написании невнятной книжной трилогии Baldur's Gate, которая оказалась бледной тенью великой RPG. Он добился лишь обструкции поклонников игры и на четыре года забросил литературу, чтобы вернуться в нее с романом по мотивам «Звездных войн». То есть с гарантированным бестселлером. И все бы славно, если бы Карпишин не писал «Дарт Бейн: Путь разрушения» так, как привык сочинять сценарии.

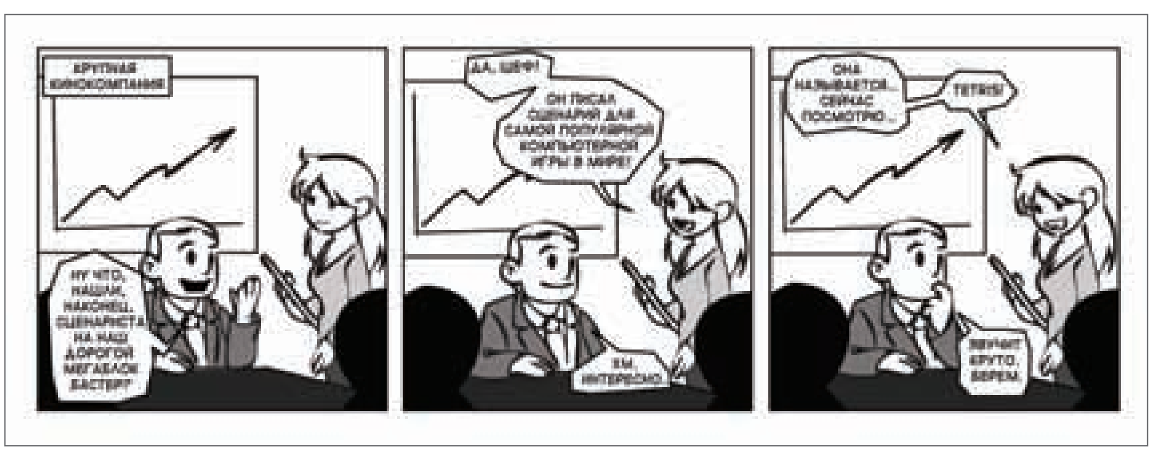
Ведь в них что главное – мощные диалоги, яркие мизансцены и насыщенное действие. Всего этого в романе навалом, а вкупе с ними еще несколько «фишек», уместных в компьютерной игре, но абсолютно чуждых литературе. Во-первых, сюжет романа представляет собой достаточно банальный набор квестов: бежать с захолустной планеты, выбрать сторону в раздирающем вселенную конфликте, поднабраться секретов Темной стороны Силы и превзойти остальных учеников, выполнив несколько несложных заданий, а затем отправиться на отдаленную планету, чтобы отыскать могущественный артефакт, и так далее. Да, очень напоминает по стилю «темный» вариант прохождения Knights of the Old Republic, только практически без побочных квестов. Во-вторых, главный герой регулярно сталкивается с примитивными по меркам литературы моральными дилеммами, напоминающими развилки из той же RPG, в которых игрок делал выбор между Темной и Светлой стороной. В-третьих, забудьте о том, что в реальной жизни человек становится мудрее и сильнее постепенно – стоит Бейну в романе, выполнив очередное задание, поднакопить опыта, как тут же «повышается его уровень».

В довершение всего, Карпишина подвел язык. Нет, диалоги-то в основном хороши, зато описания выполнены на уровне среднего школьного сочинения, что, в общем-то, и не удивительно, ведь как сценарист Дрю привык к тому, что за внешнюю сторону дела отвечают другие люди.

Вы можете спросить, чего же это я привязался к несчастному Карпишину? Дело в том, что он, почти наверняка, – лишь первая ласточка миграции игровых сценаристов в литературу – опыт тех же настолок в этом отношении весьма показателен. В начале девяностых десятки разработчиков настольных игр решили сменить сферу деятельности и податься в фантастику – лишь единицы из них стали по-настоящему яркими писателями, да и то далеко не сразу. И, если даже из такого безусловно талантливого автора, как Карпишин, со столь впечатляющим послужным списком, получается весьма посредственный литератор, то чего же ожидать от остальных его коллег?

В фантастике и так явный кризис перепроизводства, а настоящих талантов не так уж и много, неужели нам нужна еще одна когорта литературных ремесленников средней руки? Не лучше ли будет, если сценаристы будут заниматься лишь тем, в чем им нет равных, вместо того чтобы рваться на чужую территорию?

Кстати, верно и обратное. Профессиональный писатель редко приживается в игровой индустрии. То есть разработчики, конечно, рады привлечь покупателя именами Тома Клэнси или Сергея Лукьяненко, но допускать их до непосредственной работы над проектами не любят, ведь они зачастую совершенно не разбираются в игровой специфике. Что хорошо для книги, обычно совершенно неуместно в игре и наоборот.







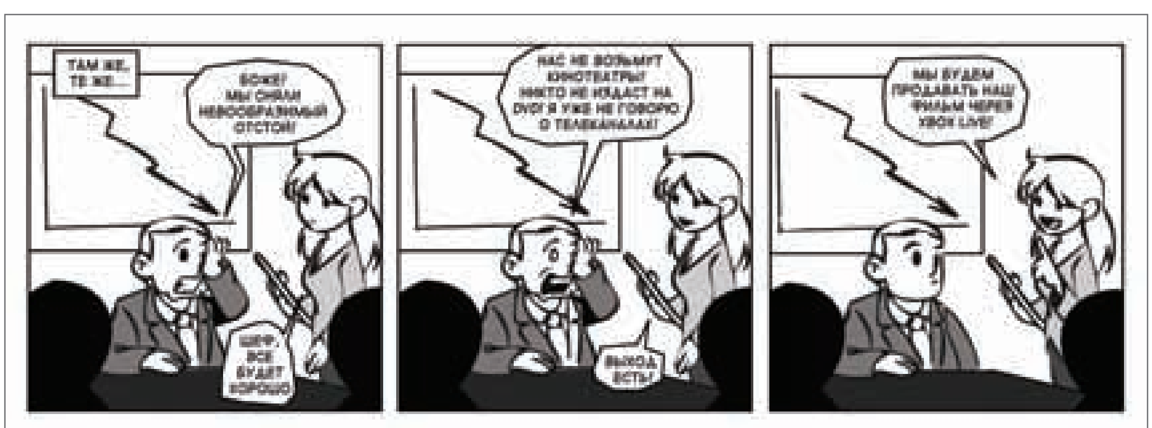
Анатолий Норенко
spoiler@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ШЕСТОЙ РЯД, ДЕВЯТОЕ МЕСТО

ВЫШЕДШИЙ НА БОЛЬШОЙ ЭКРАН В КОНЦЕ ПРОШЛОГО ГОДА ТРИЛЛЕР HITMAN Я ТАК И НЕ ОТВАЖИЛСЯ ПОСМОТРЕТЬ. ПРИ ТОМ, ЧТО К ПОХОЖДЕНИЯМ СТИЛЬНОГО КИЛЛЕРА СО ШТРИХ-КОДОМ НА ЗАТЫЛКЕ, В ПРИНЦИПЕ, ОТНОШУСЬ С ИНТЕРЕСОМ. ТОЧНО ТАКАЯ ЖЕ СУДЬБА ПОСТИГЛА И ФИЛЬМ С НАЗВАНИЕМ DOOM – ЗАКРЫЛ ГЛАЗА, ЗАТКНУЛ УШИ, ЧТОБЫ ЛИШНИЙ РАЗ СЕБЯ НЕ РАССТРАИВАТЬ. КАК ВОССТАНОВИТЬ ВЕРУ В «ФИЛЬМЫ ПО ИГРАМ»?

Конечно, Мила Йовович, зрелищно расправляющаяся в одиночку со стаями зомби в «Обители Зла», дорогого стоит, а Анджелина Джоли в роли расхитительницы гробниц Лары Крофт – еще дороже. Но даже таких блистательных актрис явно недостаточно для успеха экранизаций видеоигр. Почему с фильмами по играм всегда получается так… как получается?
Когда я был еще школьником и любил пострелять в уток на экране черно-белого телевизора, мне каким-то образом досталась затертая видеокассета с приключениями супербратьев Марио. В том возрасте этот киношедевр стал для меня настоящим откровением. Оживший и приобретший человеческий облик любимый герой, наполненный смешными (как тогда казалось) шутками, и лихо закрученный (как тогда казалось) сюжет – от фильма остались только самые положительные впечатления. С тех пор это кино я так и не пересматривал, быть может, и к лучшему.
В старших классах я уже научился отделять зерна от плевел и прекрасно осознавал, что Жан Клод Ван Дам, фильмы с которым наравне с вечными хитами Шварценеггера и Сталлоне составляли тогда всю мою кинотеку, ну никак не годится для «Уличного Бойца». Зато кассета с Mortal Kombat, несмотря на малоизвестных актеров – отличное вложение денежных средств. И сюжет, и герои, и атмосфера были очень искусно перенесены на большой экран. А вспомните саундтрек! Один он чего стоит. На прошлогодней церемонии Gameland Award его вживую исполнял духовой оркестр – у меня натурально были мурашки по всему телу, как когда-то давно в юности.
Второй сильно впечатливший меня, уже в сознательном возрасте, пример – экранизация Silent Hill. Те главные составляющие игры – а именно атмосфера и сюжет – вытянуты в фильме на пять баллов. Зачастую при просмотре возникает ощущение, что все это просто очень длинная заставка, по традиции сопровождаемая бесподобной музыкой Акиры Ямаоки, и вот-вот нужно будет схватить джойстик и включиться.
Из положительных примеров, пожалуй, и все. Да, можно вспомнить еще Final Fantasy. Spirits Within поражала высоким качеством CG-графики и компьютерными актерами, которые должны были стать угрозой реальным звездам Голливуда – не получилось. Advent Children рассчитана строго на поклонников Final Fantasy VII, и стороннему человеку ой как непросто втянуться и оценить все хитросплетения сюжета.
Вообще игровых экранизаций немного: даже если посчитать мало кому знакомое аниме SiN: The Movie, какие-нибудь полнометражные Pokemon, все равно в общей сложности их наберется не больше полусотни. Безусловно, не каждую игру можно перенести на большой экран без адаптации. Восьмибитный Супермарио в образе киногероя, скачущий по черепашкам и выбивающий головой звезды из кубов, смотрелся бы странно, и даже нелепо.
Картина вырисовывается грустная. Понятно, что за основу фильмов берутся раскрученные и обладающие большой фанатской базой игры, обязательно с колоритными персонажами или интересными вселенными. Основной расчет на то, что кассу сделают поклонники, ну и скучающие по выходным обыватели, может, где-то увидят афишу и тоже заглянут в кинотеатр. Но и те, и другие, как показывает практика, только жалеют о потраченном времени. Казуалы, назовем их так, рискуют вообще не понять о чем речь («Как можно было придумать такой бред?»), а геймеры сильно расстроятся видением режиссера, которое зачастую вообще искажает и извращает изначальную задумку кучей неточностей («Почему сцены Москвы в Hitman сняты в Питере?»). Киностудии, получившие права на экранизации, каким-то образом подбирают именно таких сценаристов и режиссеров, которые не особо стремятся разобраться в предмете.
Уве Болл с его творениями – вообще отдельный разговор. Кассовые сборы его фильмов говорят, в принципе, сами за себя. В случае с Alone in The Dark – 8 млн. долларов дохода против 20 млн. бюджета. С BloodRayne еще печальнее – 3 млн. долларов сборов против 25 млн., что, впрочем, не помешало гениальному режиссеру снять вторую часть и пустить ее сразу на видео, минуя кинотеатры. Вот она, страсть к искусству, переходящая в самопожертвование. Про Postal, запрещенный во многих странах и привлекающий исключительно безнравственными темами, упоминать не стоит.
Самые успешные серии за всю историю – Tomb Raider и Resident Evil. Первая часть, посвященная будням Лары Крофт, к примеру, при бюджете 115 млн. долларов собрала по всему миру 270 млн. И это еще без учета доходов от product placement.
Если задуматься, примеров по-настоящему удачных экранизаций нет, по большому счету проводятся все новые и новые эксперименты. Каждый фильм только повторяет ошибки, характерные для киноиндустрии в целом – это и простые, притянутые за уши сценарии, невнятная режиссура и отсутствие какого-либо отточенного стиля. Все, чего удавалось достичь пока на ниве фильмов по играм, – достоверная передача атмосферы и обретшие вторую жизнь персонажи.
Что нас ждет в ближайшем будущем? Учитывая плохую окупаемость игровых экранизаций, кинокомпании относятся к ним все осторожнее. Если списать все на то, что игровая индустрия значительно моложе кино, может, просто необходимо время. Время, чтобы раскрыть тайные критерии успешности игровых фильмов. С другой стороны, все большее количество игр стремятся стать кинематографичнее, приближаясь таким образом к родственной индустрии и облегчая задачу режиссерам будущих экранизаций.
Да поможет вам в стране игр «Страна Игр», пишите письма и до встречи в следующем номере!




LASR
L.A. STREET RACING
ГОРОД СМОЛКАЕТ — МОТОРЫ ЗАВОДЯТСЯ!
PLAY TEN



ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ:
BIOSHOCK

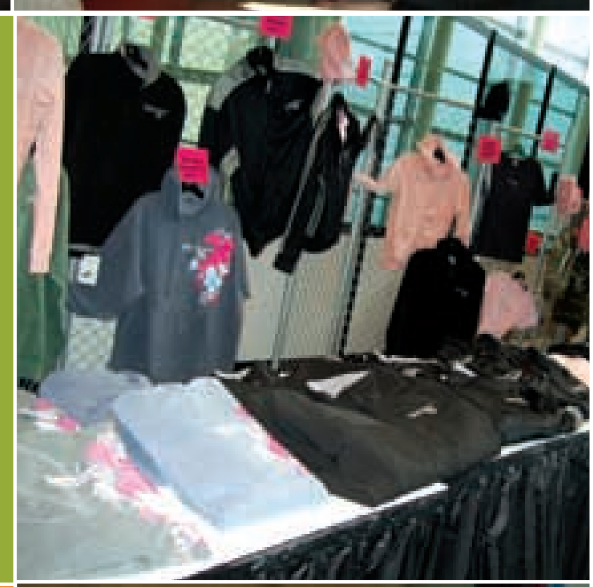
ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: CALL OF DUTY 4, EVERYDAY SHOOTER, GOD OF WAR II, MASS EFFECT

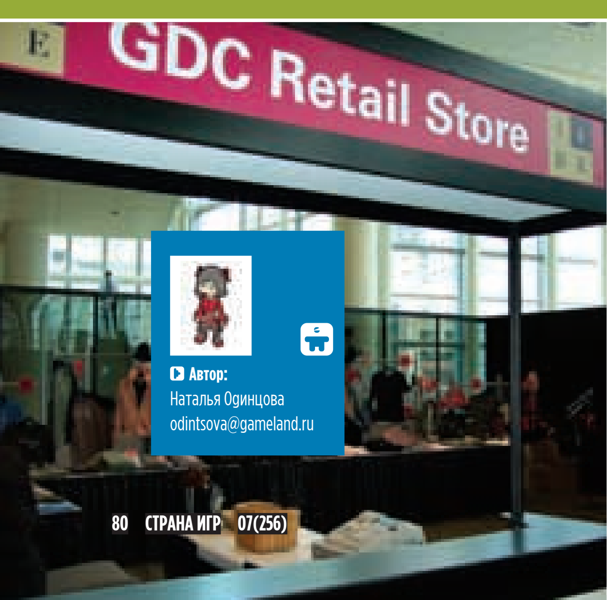






GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2008



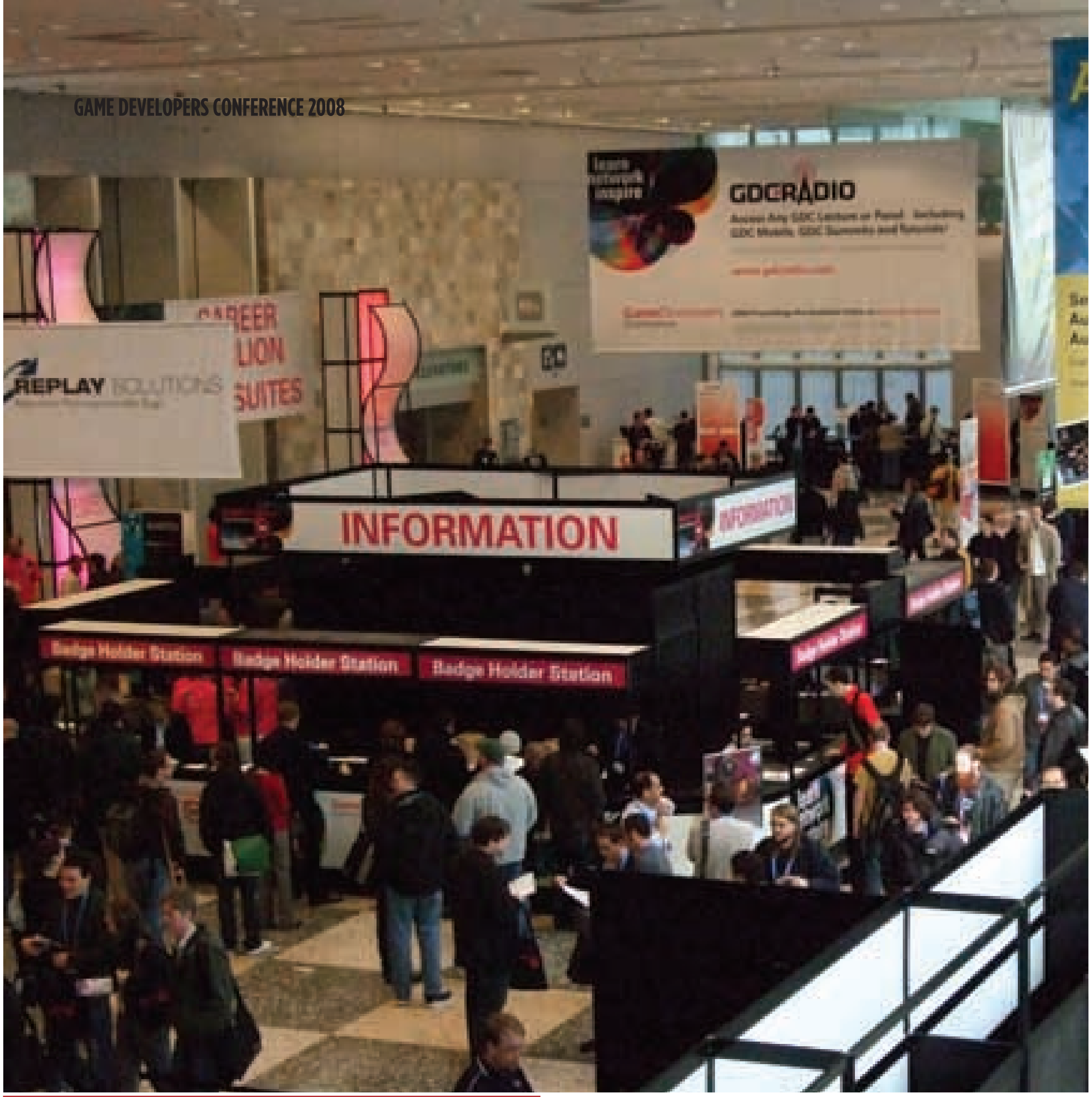


Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru

ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДИЗАЙН:
PORTAL

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: BIOSHOCK, CALL OF DUTY 4, MASS EFFECT, SUPER MARIO GALAXY





Февраль в Сан-Франциско похож на позднюю весну в Москве. То солнце пригревает так, что впору закинуть ветровку в рюкзак и не вспоминать о ней до самого отбытия на родину, то на весь день зарядит дождь, а температура упадет настолько резко, что пригодится и ветровка, и даже легкий свитер. Не обращать внимания на причуды погоды не выходит: Game Developers Conference раскинулась широко на все три корпуса выставочного центра Moscone.

GDC не похожа на шумный и зрелищный спектакль, каким много лет подряд была выставка E3 и до сих пор предстает японская Tokyo Game Show. Нет в ней и отличавшей прошлогоднюю E3 камерности с расчетом на прессу. Как и наша, отечественная КРИ, она привлекает в первую очередь многочисленными семинарами и лекциями, на которых докладчики обрисовывают новейшие тренды в той или иной отрасли игропрома (скажем, в мобильных играх), делятся подробностями создания громких проектов, разъясняют тонкости той или иной технологии (от движков и софта для motion capture до инновационных контроллеров). Что среди слушателей окажутся, главным образом, представители индустрии и те, кто мечтает ими стать, заметно уже по стойкам регистрации: местная очередь за бэйджиками в зале для прессы – не чета той толпе журналистов, что осаждала TGS. А народу между тем – пруд пруди: на конференции побывало 18 тыс. посетителей – рекордное число за всю историю GDC. Небывалым наплывом гостей она обязана сменившей формат E3: как сознавались устроители, их телефоны буквально раскалились после первых известий о судьбе лосанджелесской выставки, и похоже, что в этом году история повторилась.

Стоит раскрыть объемистый сопроводительный каталог с перечислением встреч или заглянуть в онлайновое расписание, как от одних лишь заголовков глаза разбегаются: «постмортем Portal», «секреты подачи сюжета в Bioshock», «сложности межкультурной разработки на примере Lost Odyssey». Но вот незадача, обсуждение той же Portal идет в одно время с докладом авторов Puzzle Quest! Еще солидней конкурент у Lost Odyssey – Рэй Накадзато собрался рассказать о Final Fantasy XIII. Случайное совпадение или подковерная борьба Square Enix с мятежным отцом «Последней Фантазии», который теперь возглавляет собственную студию? Как бы то ни было, а послушать хочется оба выступления. На выручку, как и на КРИ, приходит официальный магазин по продаже аудиозаписей.

При этом лекции и семинары – далеко не все, чем смогла похвастаться GDC'08. В рамках конференции прошло сразу несколько саммитов: по онлайновым, казуальным, мобильным и даже так называемым «серьезным» играм (вернее, учебным пособиям или тренажерам, которые используют игровые технологии). Состоялась церемония награждения лучших независимых проектов по итогам десятого ежегодного Independent Games Festival (IGF) (старшего брата КРИ'шной «Ярмарки Проектов») и восьмая по счету Game Developers Choice Awards – разработчики раздавали награды наиболее достойным новинкам ушедшего года. Не подкачала выставочная часть: представители Blizzard, Relic, Harmonix и других именитых студий три дня подряд собирали резюме молодых специалистов на Career Expo. В соседнем корпусе был обустроен Expo Hall с непривычно бедными на игры стендами компаний: главным образом здесь демонстрировались технологии и свежие изобретения. Завершил же пятидневную программу концерт Video Games Live, совместный проект композиторов Томми Талларико и Джека Уолла, на котором, как водится, предлагали насладиться игровой музыкой в живом исполнении. А теперь подробнее – о самом примечательном.

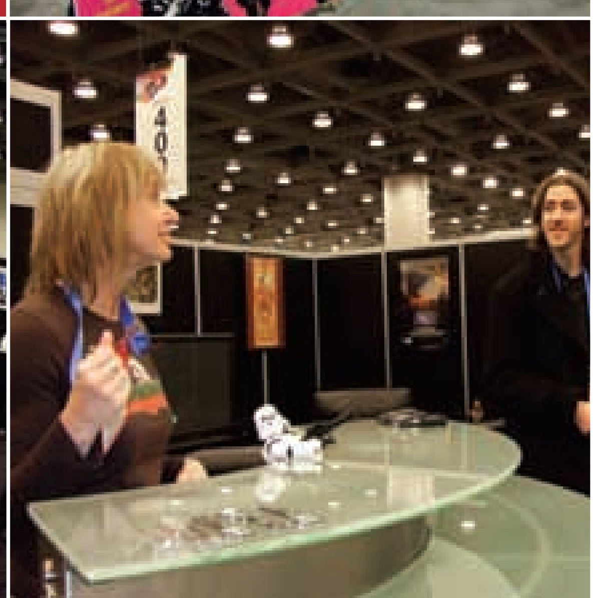
ЛУЧШИЙ ИГРОВОЙ ДЕБЮТ:

CRACKDOWN

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: FLOW, THE WITCHER, EVERYDAY SHOOTER, AQUARIA





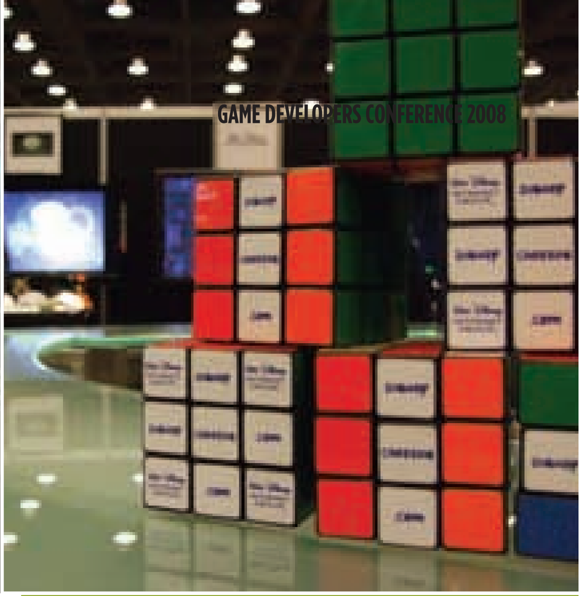


Ключевые доклады

Для E3 ключевые доклады (они же keynotes) готовят все три компании-участницы консольных войн, но на GDC слово взяла только Microsoft. Джон Шапперт, вице-президент подразделения, ответственного за Xbox Live, XNA и Games for Windows Live, начал выступление с того, что обрисовал размах современной игровой индустрии: согласно исследованию компании Jupiter Research, она разрослась так, что уже обогнала по размерам музыкальную. Одна из главных задач Microsoft в сложившейся ситуации – демократизировать разработку новых проектов до такой степени, чтобы, как и в те времена, когда ZX Spectrum был пределом мечтаний подростков, для создания игры хватило бы «отцовского компьютера и хорошей идеи». Корпорация Билла Гейтса – не единственная, кто возлагает особые надежды на службы цифровой дистрибуции. Незадолго до GDC на схожую тему высказался президент Nintendo, Сатору Ивата, взявшийся успокоить тех партнеров «большой N», которые увидели в свежезапущенной WiiWare угрозу для своего бизнеса. «Обычные сети распространения будут востребованы еще по меньшей мере лет пять. Но издавая игры традиционным образом, мы сталкиваемся с целым рядом ограничений: стоимость материалов и распространения не позволяет сделать цены гибкими, да и новинкам приходится постоянно соревноваться за место на витринах. А цифровая дистрибуция позволяет создать такие условия, при которых до покупателей доберутся и те продукты, которые иначе не пробились бы на рынок». Впрочем, если WiiWare – это только площадка для сбыта (при разработке проектов используется тот же инструментарий, что и в обычных Wii-играх), то Xbox Live, по замыслу Microsoft, вдобавок приютит сообщество начинающих геймдизайнеров и программистов. Сменивший Шапперта Крис Сатчелл, генеральный менеджер отдела по разработке игр, представил публике Xbox Live: Community Games – своеобразную службу-клуб, в которой каждый создатель заводит себе «профиль», вроде «профиля игрока», и выкладывает свои XNA-творения на суд «старших участников». Получившие «клубное» одобрение проекты попадут на Xbox Live. Microsoft будет вмешиваться лишь в тех случаях, когда нарушаются авторские права или в игру включен «особо сомнительный» контент. Как будут решаться вопросы ценовой политики и по какому принципу разработчиков наделят рецензентскими полномочиями, не разъяснялось.

Кроме того, Сатчелл еще раз подчеркнул кроссплатформенный характер набора XNA – отныне созданные с его помощью продукты с легкостью перекочуют не только на Xbox 360, на PC, но и на плеер Zune, который выйдет в следующем году. Что «игры на коленке» - не единственная забота руководителей корпорации, подтвердила завершающая часть доклада. Майкл Кэппс и Тим Суини из Epic продемонстрировали модернизированный Unreal Engine с улучшенной моделью освещения персонажей, моделированием жидких поверхностей, воспроизведением многолюдных толп, физикой мягких тел и обновленным редактором видеороликов Matinee. Не обошлось и без громкого анонса: сиквел Gears of War, по заверениям создателей, выйдет уже в ноябре. «К концу 2008 года Xbox 360 обзаведется библиотекой в более чем тысячу игр!» – подытожил Шапперт, а Томонобу Итагаки и Питер Молинье представили публике Ninja Gaiden II и Fable 2 соответственно. Обсуждению WiiWare и PlayStation Network были посвящены обычные лекции. На выступлении Такаси Аоямы из Nintendo речь шла исключительно о сложностях, с которыми столкнулась команда, занимавшаяся онлайновыми опциями Wii, и разнообразных сетевых службах: от гида покупателя (Nintendo Channel) до перспектив WiiWare. Аояма рассказал,







ЛУЧШАЯ СКАЧИВАЕМАЯ ИГРА:

FLOW

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: PAC-MAN CHAMPIONSHIP EDITION, EVERYDAY SHOOTER, PEGGLE, PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS





НАГРАДА ЗА ИННОВАЦИИ:

PORTAL

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: ROCK BAND, FLOW, PEGGLE, MASS EFFECT





Роботы как люди

Второй ключевой доклад на GDC сделал изобретатель и футурист Рэй Курцвайль. Его специализация – технологии распознавания речи и текста, а также синтеза речи. Курцвайль предрек, что к 2029 году вполне возможно появление искусственного интеллекта, способного пройти тест Тьюринга, а в ближайшем будущем компьютеры начнут все лучше маскироваться под такие обыденные предметы, как, скажем, очки.



ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ: CRYSIS

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: HALO 3, CALL OF DUTY 4, PORTAL, ASSASSIN'S CREED



«Уничтожь всех разработчиков!»

За зловещим названием скрывается безобидное развлечение, которое устроители GDC придумали специально для того, чтобы перезнакомить посетителей. В этом году «утверждаться» среди собратьев-разработчиков предлагалось в духе квестов: собирая визитные карточки. Тот, кто к концу дня раздобывал наибольшее количество ключевых визиток (имена импровизированных «NPC» не разглашались заранее), объявлялся победителем. В прошлом году, говорят, был файтинг, но как именно проводились бои, мои собеседники уточнять отказались.



что транслировать новости, прогнозы погоды и публиковать программы телепередач (последнее – пока исключительно в Японии) он предложил специально, чтобы поддержать «семейный» имидж Wii. Задача этих каналов: убедить родителей, что новая забава их чад – вполне полезное в быту устройство. Nintendo Channel также пока запущен лишь в Японии: с его помощью пользователи оценивают те проекты, в которые они играли сверх одного часа, и получают доступ к статистике – сколько времени было проведено за игрой в целом и как часто она запускалась. Как и во многих интернет-магазинах (например, amazon.com), действует система рекомендаций, анализирующая предпочтения геймера и выдающая информацию о похожих продуктах. Перейдя к теме WiiWare, Аояма сообщил, что в ближайшем будущем решится главный вопрос – хватит ли памяти Wii на скачанное добро – за счет нового способа компрессии данных. Все программы будут храниться в архивированном виде и разворачиваться лишь в момент запуска. Также Nintendo начнет взимать плату за использование сетевых возможностей некоторых игр (на манер той схемы, что сейчас задействуют MMORPG) – подобные проекты снабдят четкой маркировкой. Как Реджи Физ-Эме не устает подчеркивать низкую стоимость инструментария для создания Wii-игр, так и лекция представителей Sony свелась к главной идее: разработка новинок для PSN стоит куда дешевле, чем можно было бы подумать. Одного лишь отцовского компьютера, конечно, не хватит, и прежде чем отдать кровные $1200 за дебаг PS3, разработчикам предстоит пройти сертификацию, но зато после всех юридических формальностей они получат бесплатный графический движок PhyreEngine, который уже обкатали fl0w и DiRT.

О чем не умалчивают разработчики

«Ну и толпа!» – сказал бодрый официант, толкавший тележку с провиантом вдоль очереди, выстроившейся на лекцию Питера Молинье о «трех главных особенностях Fable 2». – «Даже больше той, что была с утра! Кого вы слушать собрались, Билла Гейтса?». «Питера Молинье», – отозвались мои соседи, которые только что живо обсуждали выступление Итагаки на пресс-конференции Microsoft. «Кто он, шишка какая-то? Вроде Гейтса? Или Стива Джобса?». «Вроде Джобса» - согласились соседи. «А, тогда примерно понятно, что он за человек! Я ведь уже давно тут выступающих обслуживаю. Вот, например, Джобс ведет себя очень по-людски, не выпендривается, не просит заменить еду, а Гейтс…» Чем именно поразил официанта Билл Гейтс, осталось секретом – в аудиторию начали пускать слушателей. Спустя пару минут Питер уже прилюдно – в который раз – извинялся за несоответствие первой Fable его собственным посулам и уверял, что в случае с Fable 2 история не повторится, а заодно подкинул журналистам еще цитат на год вперед: что мини-карты – суще ***, что в Fable 2 его героине отказывают мужчины, и «это, знаете ли, совершенно новый для меня опыт», и что в Fable секс был еще до того, как появился Hot Coffee. Происходившее больше напоминало хорошо отрепетированный спектакль, чем презентацию игры, – особенно по сравнению с той самой, утренней лекцией, на которой Масахиро Сакурай поведал о сложностях разработки Super Smash Bros Brawl для Wii и том, как он использовал миниатюрные шарнирные манекены, чтобы проиллюстрировать в дизайнерском документе все фазы боевых ударов различных персонажей, потому что «скажем, удар рукой я показать еще могу, но колесом пройтись – уже нет…» Пресловутые «три главные особенности Fable 2» между тем не изменились со времен прошлогодней E3, разве что теперь Молинье зловеще обещает, что отныне изображать добряка будет не так-то легко и тем, кто встанет на праведный путь, непременно придется чем-нибудь, да пожертвовать. Кроме того выяснилось, что в Fable 2 деньги не сыплются градом с монстров, а выдаю-

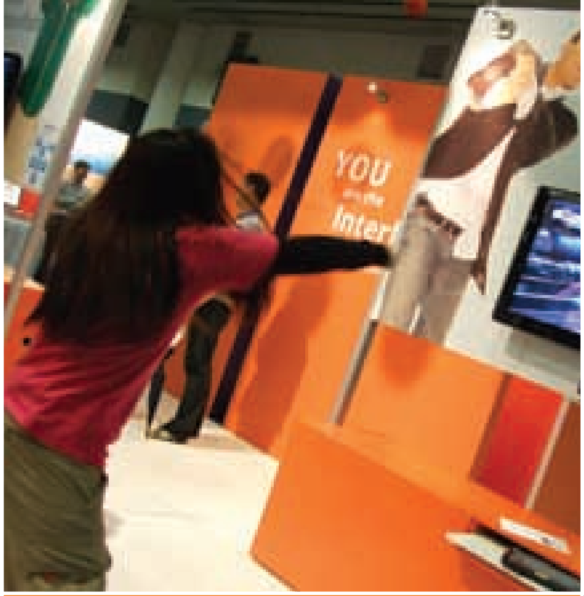
тся за работу, и в игру можно пригласить персонажей других «фейбло-проходцев».
Рекорд посещаемости (по крайней мере, внешне) побила все же другая лекция – отчет разработчиков Portal. У дверей переполненного зала и после начала выступления все еще стояли люди. «Секрет Portal – в том, что история не противоречит геймплею», – ответствовали Ким Свифт и Эрик Вольпо. Как они пояснили, в Portal нет ситуаций, когда герой по ходу игры постоянно отбивается от врагов, но в видеосценах, тем не менее, спокойно беседует с другими персонажами. Не менее важный секрет успеха – обратная связь с бета-тестерами. На их суд разработчики постоянно предоставляли свежие версии и по отзывам определяли, что еще стоит улучшить или изменить. Но пожалуй, самой поразительной оказалась история о происхождении Companion Cube: Эрик Вольпо начитался рассекреченных руководств по ведению допросов, из которых узнал, что от одиночества люди начинают привязываться к неодушевленным предметам. «Так что я подумал: если GLaDOS возьмется геймера изводить, тут и коробка станет лучшим приятелем».

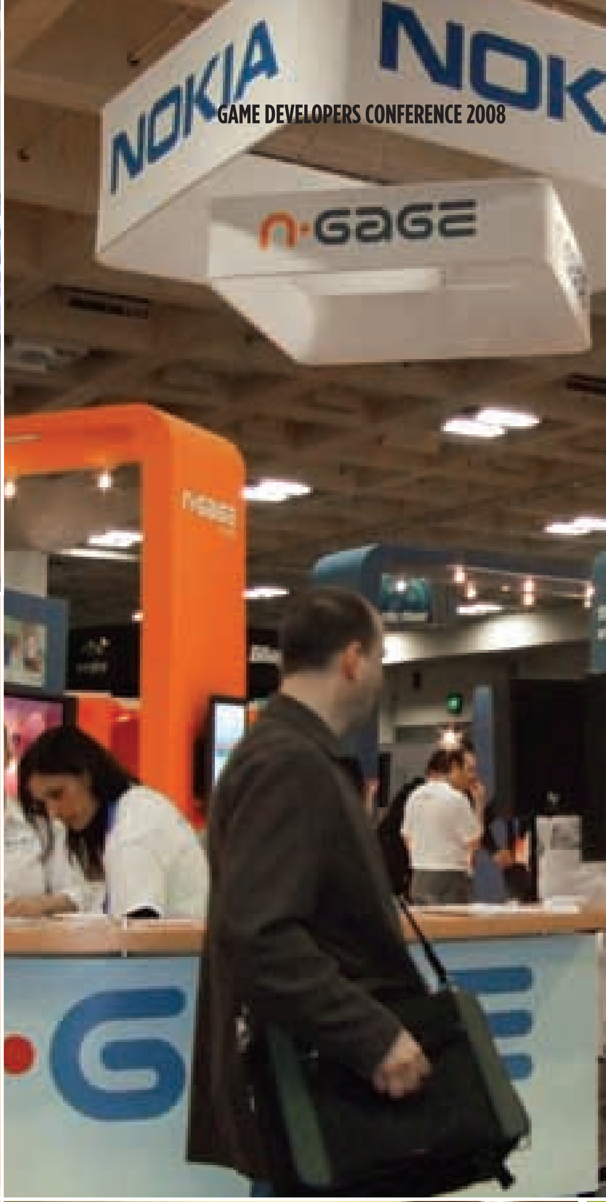
Career Expo

«Есть ли у меня шанс устроиться в Secret Level? Какое портфолио необходимо представить, чтобы разрабатывать эскизы персонажей для Blizzard? Набирает ли Midway в этом году практикантов для одной из своих внутренних студий?» На все эти вопросы призвана ответить Career Expo – трехдневная выставка, которая проходит в рамках GDC. Первое, что бросается в глаза: обилие рекламной продукции. Здесь ее столько, что хватит отоварить памятными сувенирами целую армию. «Бесплатные подарки? Да, тут мы и вправду раздаем больше, чем где-либо, – улыбается стендистка из High Moon Studios. – Мы стараемся не просто календарики какие-нибудь положить, а что-нибудь более эффектное выдумать. Например, сейчас над шутером работаем казуальным и вот придумали пивные открывашки в виде пистолетов тут распространять». Получается, не подающие надежды студенты приходят в гости к работодателям, а работодатели задабривают студентов? И каковы успехи? «Мы из года в год организуем стенд на Career Expo – те, кто к нам заходит, порой присылают свои резюме спустя месяц или два после выставки. Да и нескольких специалистов удается отыскать прямо на месте», – ответствует представительница Midway. «Здесь мы находим новичков, – поясняют на стенде Ubisoft. – Серьезные профессионалы уже сотрудничают с кем-нибудь. Тем не менее, здесь нам удается завязать отличные деловые знакомства». «Мы не столько зазываем студентов, сколько рассказываем индустрии о себе» – заулыбались ребята из Gnomon School of Visual Effects. Одни компании ограничиваются скромными стендами-стойками, другие пользуются возможностью, чтобы заодно продемонстрировать собственные разработки. Так производитель графических планшетов и мониторов, Wacom, провела на Career Expo «художественные войны»: конкурс, в котором за 45 минут предлагалось нарисовать картинку на заданную тему, воспользовавшись Cintiq 21UX, монитором-планшетом с шириной диагонали 21”. В соседнем корпусе, в Expo Hall, на стенде той же Wacom все желающие могли потестировать и относительно бюджетную модель – Cintiq 12WX.

Expo Hall

Первый публичный дебют демоверсии новой игры – на GDC такого не увидишь. Выставочная часть похожа на парад достижений международного игропрома: на стенде Sony демонстрируются различные технологии и устройства для PS3 и PSP; развлекательный софт представлен проектами, которые недавно поступили либо вот-вот посту-





ЛУЧШАЯ ГРАФИКА:
BIOSHOCK
ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: ASSASSIN'S CREED, TEAM FORTRESS 2, CRYSIS, UNCHARTED: DRAKE'S FORTUNE







ЛУЧШАЯ «КАРМАННАЯ» ИГРА:
THE LEGEND OF ZELDA: PHANTOM HOURGLASS
ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: PUZZLE QUEST: CHALLENGE OF THE WARLORDS, PHASE, CONTRA 4, PEGGLE (FOR IPOD)



ИГРА ГОДА: PORTAL

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: BIOSHOCK, CALL OF DUTY 4, ROCK BAND, SUPER MARIO GALAXY

Десятый ежегодный фестиваль независимых разработок

Церемония награждения лучших независимых разработок проходила сразу же перед раздачей индустриальных «плюшек». В шести основных категориях – Гран-при, лучшая браузерная игра, самая технически совершенная игра, инновационный дизайн, лучшая графика, лучшее звуковое сопровождение – соревновались 173 проекта. А потягаться стоило: к Гран-при полагается приз в $20 тыс., а к остальным– по $2.5 тыс. Денежной премией отмечается и лучшая студенческая разработка – также $2.5 тыс. Из всех претендентов, признаюсь, я больше всего «болела» за Crayon Physics Deluxe – вариацию на тему Incredible Machine, в которой все рисуемые предметы получают свойства физических объектов (шары катятся, а блоки падают под собственной тяжестью).

- **Гран-при: Crayon Physics Deluxe (Kloonigames)**
- **Лучшая браузерная игра: Iron Dukes (One Ton Ghost)**
- **Самая технически совершенная игра: World of Goo (2D Boy)**
- **Награда за инновационный дизайн: World of Goo (2D Boy)**
- **Награда за графику: Fez (Kokoromi)**
- **Награда за звуковое сопровождение: Audiosurf (Invisible Handlebar)**
- **Лучшая студенческая разработка: Synaesthete (DigiPen Institute of Technology)**

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ: BIOSHOCK

ТАКЖЕ НОМИНИРОВАЛИСЬ: PORTAL, GOD OF WAR II, MASS EFFECT, HALF-LIFE 2: EPISODE 2







пят в продажу. Похоже обстоят дела и у остальных издателей, зато разработчикам здесь – настоящее раздолье: уникальные контроллеры, технологии motion capture, графические пакеты и движки так и ждут, что их заметят, возьмут на вооружение, задействуют в тех новинках, которые затем будут торжественно представлять на E3 и TGS. К примеру, рядом с Nintendo обустроился стенд компании Novint, еще в прошлом июле выпустившей контроллер Falcon для PC, гибрид «мыши» и джойстика. Falcon позволяет ощутить текстуру виртуальных предметов, почувствовать их вес, передает удары и силу отдачи, причем и впрямь довольно правдоподобно. Сначала, впрочем, к нему нужно привыкнуть – короткий сеанс игры в мод к Half-Life 2 не сумел убедить меня, что целиться новинка позволяет так же проворно, как «мышь». Тем не менее, создатели уже снабдили Falcon сменной пистолетной ручкой – продаваться она будет отдельно и обойдется всем желающим в $19.99. Сам же контроллер пока можно купить в коллекционных наборах ($189 за комплект), а скачивать поддерживаемые им игры предлагается с сайта Novint.
Еще интересней выглядело изобретение компании NeuroSky, совместно с Sega Toys разработавшей устройство для считывания и расшифровки мозговых волн. Оно оснащено так называемыми «сухими сенсорами», которые улавливают сигналы мозга (скажем, состояние внимания и состояние медитации) без помощи специальных гелей. Создатели рассчитывают, что новинка пригодится как в быту (например, вместо будильника для водителей-дальнобойщиков), так и в играх. На официальном сайте NeuroSky до середины марта проводился конкурс на лучшую идею проекта для DS, где за управление отвечал бы не только стилус, но и их «гэджет». А у стенда на GDC был замечен Такао Савано, создатель Wii Fit, который увлеченно снимал демотесты ноу-хау на камеру. Ждем Wii Think?

Game Developers' Choice Awards

«Если бы я знал, что буду стоять на этой трибуне перед вами, получая приз за новаторские идеи, я бы подошел к разработке куда консервативней», – пошутил Пол Грэхэм, один из дизайнеров Portal, принимая награду, за которую его проект боролся наравне с BioShock, Call of Duty 4, Mass Effect и Super Mario Galaxy. «Мне говорили – брось возиться с этой ерундой, и я рад, что не последовал этим советам. Спасибо вам за оказанную честь, и я все еще продолжаю изобретать», – сообщил Ральф Баэр, все еще энергичный и полный энтузиазма, хотя прототип устройства Magnavox Odyssey, предшественника современных консолей, он собрал еще в далеком 1968 году. Выходившие на сцену победители один за другим расписывались в любви: к геймдизайну, к родной компании, к коллегам, помогавшим делать проект, к геймерам, к родителям. Становилось даже обидно, когда вместо творцов приз выходили получать представители компании-издателя, как произошло с The Legend of Zelda: Phantom Hourglass: Эйдзи Аонума не смог присутствовать на церемонии.
Game Developers' Choice Awards проводится уже в восьмой раз; в этом году, как слегка запоздалый ответ на новые веяния, появились две номинации: «лучшая игра для карманной консоли» и «лучшая скачиваемая игра», а приз за особые заслуги превратился сразу в три – для пионеров индустрии (именно ее получил Ральф Баэр), для тех, кто внес солидный вклад в ее развитие (ею отметили Сида Мейера), и для тех, кто либо поспособствовал сплочению игрового сообщества, либо выступал в поддержку игр (а ее унес Ясон Делла Рокка, исполнительный директор IGDA).
GDC 2009, как стало известно, вновь пройдет в Сан-Франциско, хотя на этот раз не в феврале: с 23 по 29 марта. Пока организаторы собирают отзывы гостей нынешнего мероприятия, корреспонденты «СИ» уже готовятся посетить следующую конференцию – апрельскую КРИ'08. СИ


ВЕРНИСЬ НА УЛИЦЫ ГОРОДА ГРЕХА
В АБСОЛЮТНО НОВОМ ВЗРЫВНОМ БОЕВИКЕ
И ПОКОНЧИ С ТЕРРОРИЗМОМ РАЗ И НАВСЕГДА
СТАВКА БОЛЬШЕ ЧЕМ ЖИЗНЬ
РЕКЛАМА


Tom Clancy's
RAINBOW SIX
VEGAS 2
PC
DVD
gfi
RAINBOWSIXGAME.COM
UBISOFT

Автор:
Константин Говорун
wren@gameland.ru

ПРАВДА О ДЕВЯТОЙ РОТЕ





Эта игра не могла не увидеть свет. После выхода в широкий прокат фильма «Девятая рота» на сайте oper.ru появился первый текст Дмитрия Пучкова о чудовищных ошибках, допущенных сценаристами и режиссером. Казалось бы, не первый и не последний случай такого рода – покричат и забудут. Но так уж получилось, что фильм усердно маскировался под патриотический и снятый по мотивам реальных событий. Слова о любви к Родине примерно тогда же начали восприниматься российским обществом всерьез. На этом фоне «Девятую роту» несложно было объявить чудовищным оскорблением памяти живых героев Афганской войны. И, заодно, саботажем усилий государства по несению патриотизма в массы. Ведь подтекст фильма очень прост: персонажи, конечно, молодцы и герои, но их непосредственные командиры, армия в целом и руководство страны – некомпетентные бездари. И, что самое главное, подвиг бойцов девятой роты был никому не нужен. Напрасная жертва. Именно поэтому фильм очень хорошо отбивает у современной молодежи тягу к подвигам – а ну как потом их обесценят тыловые крысы и начнут тыкать пальцем. Как известно, именно так и произошло с Афганской войной в целом – поэтому в каком-то смысле «Девятую роту» можно считать отсылкой к настроениям интеллигенции в период перестройки и развала Союза. Такой вот художественный прием. Но, не ставя под сомнение творческую свободу режиссера, стоит заметить – с некоторыми темами лучше не играть вот так походя. Все было бы еще более-менее нормально, если бы не название и не претензии на достоверность. Фильм о выдуманном эпизоде Афганской войны вызвал бы куда меньше негатива. Но из песни слова уже не выкинешь.

Прошло время, и Дмитрий Пучков решил рассказать широким массам (то бишь, тем, кто не ходит на его сайт) о том, как было все на самом деле. В подробностях. Благо, история эта недавняя, хорошо документирована, живых очевидцев полно – то есть, нам действительно предлагается не какая-то специальная «патриотическая версия», а правда. Основной формой изложения он выбрал игру – как наиболее доступный современной молодежи вид масскульта. Идея очень проста – пятнадцатилетние мальчики книжки не читают, на документальный фильм (он также снимается) не клюнут, интерактивную энциклопедию по Афганской войне тоже не купят. А игру – легко. Так родилась «Правда о девятой роте». К счастью или к сожалению, но получилась у него не совсем игра – в противном случае вы читали бы этот текст в разделе рецензий. Реальный бой на высоте 3234 не очень-то подходил для переработки в набор по-настоящему интересных миссий. Делать FPS о советских десантниках, лишь условно привязанный к реальным событиям, было нельзя – ведь обещали-то «правду». Кроме того, по словам разработчиков, им было важно не позволить игрокам провести бой лучше, чем настоящие солдаты девятой роты. Действительно, иначе получилось бы кощунство: 15-летний геймер, кликая мышкой в уюте московской квартиры, выигрывает бой вообще без потерь, получает за это виртуальную медаль и чувствует себя крутым. В «Правде о девятой роте» высший результат в каждом из эпизодов – повторение подвига настоящих героев. Игра подчеркивает, что геймер здесь – не участник событий, а наблюдатель. Пользователь интерактивной реконструкции реальных событий.

Эти условия, а также (чего уж скрывать) ограничения по бюджету привели к тому, что сама по себе (без оговорок о реконструкции и патриотизме) «Правда о девятой роте» – игра, мягко скажем, не того калибра, чтобы конкурировать с любыми другими военными шутерами. Миссии в ней больше похожи на переусложненные казуальные игры (те, что некоторые доморощенные российские критики по незнанию называют «аркадами»). Стрельба из тяжелого пулемета по толпам наступающих моджахедов или корректировка огня артиллерии – за вычетом трехмерной графики, получается игровая механика проще, чем в «Тетрисе». Впрочем, полезно вспомнить, что это не игра, а интерактивная реконструкция, и перестать сравнивать и проводить аналогии. Тогда все становится понятно.

Самое главное в «Правде о девятой роте» – энциклопедия по Афганской войне от Дмитрия Пучкова. Там – успокойтесь – нет никакого «гоблинского» юмора. Текст (если верить



самому Дмитрию) вообще писал не он, однако авторский стиль Пучкова все равно чувствуется. Благодаря этому все великолепно – четко, ясно, понятно и убедительно. Иногда эмоции перехлестывают через край, но так оно и к лучшему. Ведь эта энциклопедия – не справочный материал для учебных рефератов, а способ вдолбить современным школьникам, что подвиги Афганской войны ничуть не менее ценны, чем любые другие подвиги Российской или Советской армии. Казалось бы, кто захочет читать сотни страниц экранного текста? Однако такой формат – кратко, интерактивно, с иллюстрациями (есть и видеоархив) – работает. Во всяком случае, схожий по задачам роман «Тихоокеанская премьера» Сергея Переслегина мне осилить было сложнее. Как сказал бы современный школьник, «многабукафф». Зачем здесь игра? Все очень просто – новые главы энциклопедии открываются только по мере прохождения эпизодов. Пострелял десять минут – читай очередные тексты. Закончились – снова к игре. Такой вот геймдизайн – чем-то напоминает японские RPG. Только вместо любовных историй здесь нам рассказывают о том, что на самом деле в бою погибло не несколько десятков наших солдат, а всего шестеро (против сотен моджахедов!) из тридцати шести, что подвиг был не напрасен – благодаря ему в осажденный город Хост смогла без потерь пройти колонна с продовольствием, и что другие армейские подразделения оказывали девятой роте необходимую поддержку. Не голословно – приводятся конкретные факты. После этого на фильм «Девятая рота» и вправду смотришь как-то… иначе.
Читая энциклопедию, потихоньку начинаешь больше ценить и собственно игру. Например, высота, на которой оборонялась девятая рота, воссоздана с максимальной достоверностью по данным спутниковых съемок местности. Насколько нам известно, Гоблин хотел лично посетить места боев, но там, как вы знаете, до сих пор стреляют. Поездка обошлась бы чуть ли не в полбюджета игры – и это без малейших гарантий безопасности. Впрочем, как говорят участники событий, и без этого получилось очень правдоподобно. По кнопочке «m» открывается карта укрепрайона – нарисованная по всем правилам советско-российской военной науки. Очень убедительно.

Наверное, среди вас найдутся люди, у которых возникнет вопрос – а на кой черт все это надо геймерам? Поверьте, очень легко накалякать текстик о том, как под патриотическим соусом народу толкают шлак, заодно поплакаться на тему того, что в «этой стране» и так все плохо, а теперь еще и «наша никчемная игровая индустрия скурвилась и продалась кровавой гэбне». Но, как недавно очень в тему написали в блоге журнала GQ, сейчас немного другие времена – когда вместо «эта страна» стало модным говорить «наша страна». Я не хотел бы ударяться в политику – не наше это дело, но патриотизм сейчас «в тренде». Все просто: человек любых взглядов на будущее нашей страны – от либеральных до монархических – обязан ее любить и ценить подвиги тех, кто защищал интересы России до последней капли крови. Я понимаю, что кому-то это заявление покажется спорным – увы, последние двадцать лет были сложными в истории страны, и многие важные вещи в головах людей обесценились. Поэтому если вы не очень понимаете, зачем вам такая «не-игра», то «Правду о девятой роте» вы просто обязаны приобрести. Она может вам помочь.
Что касается российской индустрии, то… Да, я уверен, что можно было бы сделать настоящий дорогой блокбастер с нормальным геймплеем, доносящий до людей те же, по сути, идеи. Смех смехом, но самый сильный пример демонстрации любви к России в играх – эпизод «Танкер» игры Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. Речь бывшего офицера наших вооруженных сил о том, как ненавистные американцы уничтожили и разграбили великую державу, – шедевр. Пробирает до мурашек на коже. И это притом, что игру делал японец Хидео Кодзима и она, мягко говоря, немного о другом (хотя, кстати, тоже авторский проект – не в меньшей степени, чем «Правда»). Так вот, денег на вещь такого уровня у нас пока нет. И раз уж их нет, то лучше сделать хорошую интерактивную реконструкцию Афганской войны, чем очередной трэш по лицензии. Тот факт, что отечественная индустрия ищет, находит и успешно осваивает такие интересные ниши, очень обнадеживает. Она ведь тоже часть России, которую мы с вами любим и в которую верим. СИ

Слово игре

Афганская война – это важная веха в истории наших Вооруженных сил. Страница в истории нашей страны. Это дни и годы, боль и потери, доблесть и героизм наших солдат и офицеров. Наших людей, многие из которых живут среди нас.
Наша задача – не забывать об этих людях и отдавать им должное, показывая историю такой, какая она есть. Мы надеемся, что проделанная нами работа по достоинству будет оценена теми, кому она посвящена, – солдатами и офицерами, ветеранами Афганской войны. Мы надеемся, что наш проект заинтересует молодежь, которую в последние годы старательно убеждают в том, что мы везде и всюду проиграли. Что воины, сражающиеся за свою страну, – все как один контуженные психи. Что «все было зря», потому что «их страна через два года перестала существовать».
Нет, ребята. Все было совсем не так. Мы видели этих людей и беседовали с ними, видели их жизнерадостными, полными сил, нормальными, обычными людьми.
Они – не побежденные. Они – победители.





КЛИНИКА

На ваши вопросы отвечает кандидат психических наук, профессор прикладной психологии, доктор психотерапии и специалист психиатрии, почётный член российской академии неестественных наук, обладатель практически всех кубков по спортивному ориентированию на местности, ведущий специалист по проблемам острой видеоигровой зависимости достопочтенный Амодест Александров. Имена вопрошающих для анонимности изменены.

? Доктор, мне периодически хочется чего-то такого, сама не знаю чего. Помогите мне, пожалуйста, понять саму себя, а то непонимание себя ввергает меня в депрессию. Лена Иванова, Москва.

Дорогая Леночка, вот и наступила пора прислушаться к внутреннему голосу и открыть для себя что-то новое! Ваша депрессия протекает вследствие диссонанса между вашим интеллектом и вашим альтер-эго: ваш разум привык к устоявшейся обстановке, однако ваше подсознание требует чего-то большего, совершенно нового, непонятного, странного, пугающего... Леночка, пришла пора открыть для себя мир видеоигр! Купить их вместе с приставками можно по адресу (censored).

? Здравствуйте, доктор Александров! У меня больше нет сил. Мой муж не отрывается от своего компьютера, я для него решительно перестала существовать. Что прикажете делать? Катя Сидорова, Ленинград.

Здравствуйте, уважаемая Катя из Ленинграда! Попробуйте взглянуть на ситуацию с другой стороны. Компьютер у вас дома стоит, значит, он часть вашего жилища. Получается, ваш муж привязан к дому, к домашнему очагу, к семейному уюту. Разве это плохо? Хотите, чтобы он шлялся непонятно где? Не беспокойте мужа, когда он сидит за компьютером, берегите этот компьютер, помогайте мужу покупать новые детали.

? Доктор! У меня! Отключили! Интернет! Меня оторвали! От World of Warcraft! Я умираю, умираю, умираю, спасите, доктор, это конец, вся жизнь напрасна, все не имеет смысла, я уже умер, умер в ту секунду, когда отключили, да можешь ли ты это понять, жалкий докторишка, толку от тебя, бестолочь паршивая! Вася.

Василий, прежде всего успокойтесь. Я вам посоветую вот что: продолжайте играть мысленно. Воображайте, как прокачиваете перса, проходите рейды – но только воображайте чётко и последовательно. А потом напечатайте это как небольшой рассказ, приложите определённые усилия. И когда рассказ о ваших мысленных похождениях будет готов, прочитайте его. А на следующий день сотрите. Гарантирую, поможет.

? Здравствуйте, уважаемый доктор Александров! Пишет вам Антонина Всеволодовна из Израиля. У меня нет никаких проблем, в самой себе я отлично разбираюсь. Между прочим, у меня два высших образования и куча грамот. Позвольте узнать ваше мнение. Когда у меня появился компьютер, я открыла для себя компьютерные игры. Как открыла так бы и закрыла, как говорится, однако игра "Postal" оскорбила меня до глубины души. Разве это нормально? Разве это цивилизованно?

Здравствуйте, Антонина Всеволодовна! Конечно, "Postal" очень специфическая игра. Не забывайте, что любая агрессия – следствие ранее причиненной обиды самому агрессору, вымещение им обиды на окружающих. Пожалейте бедных разработчиков! Представьте, сколько им пришлось натерпеться, чтобы сделать такое. Вы только допустите, что всё это было проделано с самими разработчиками. Жуть.

? Привет, доктор. Пишет тебе старый геймер. У меня возникла проблема. Я ненавижу игры. Играть хочется по-прежнему, играю много, но игры не доставляют удовольствия. Одну ненависть. Ну и что делать-то?

Приветствую всех старых геймеров! Действительно, интересный случай. Думаю, в ваших отношениях происходят серьёзные процессы. Возможно, вы надоели друг другу. Что можно посоветовать в такой ситуации? Расстаньтесь на некоторое время с игрой, не играйте в неё. Или попробуйте разнообразить ваши отношения – поиграйте в другие игры. Возможно, стоит попробовать играть сразу в две игры одновременно. На двух компьютерах. СИ


ХАЙВЭЙ...
...И ДРУГ
ТВОЙ
МОТОЦИКЛ.
MOTOR
HARLEY-DAVIDSON
CYCLES
И ЦЕЛАЯ
БАНДА
ЗЛОБНЫХ
БАЙКЕРОВ!
В лучших
традициях
Road Rash!
Харлей-Дэвидсон:
ПОВЕЛИТЕЛЬ ДОРОГ
ACTIVISION
PLAY TEN
MAGIC WAND PRODUCTIONS
Руссобит-М

ОБЗОР

В обзорах (они же рецензии) в свободной форме рассказывается, что собой представляет игра, кому и почему она может быть интересна, какие ощущения вызывает у автора, насколько она важна для развития жанра и игрового дизайна в целом. Выносится окончательный вердикт в форме оценки и списка достоинств и недостатков. Обзоры всегда пишутся на основе впечатлений от полной версии и отражают официальное мнение редакции «СИ».

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

NVIDIA

Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» рекомендует

Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» импорт

Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в http://www.gamepost.ru), а также на модифицированных европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

Игра номера

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog, Crime Life, Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears, Without Warning, 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown, Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51, BloodRayne 2, The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted, Dead or Alive 4, Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4, Resident Evil 4, Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII, Half-Life, Ил-2: Штурмовик

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ «ОБЗОР»

Хит!

В эту рубрику попадают только по-настоящему хитовые игры, и о каждой из них мы рассказываем абсолютно все, что знаем. Обычно такая статья занимает четыре-пять страниц и эффектно оформлена.

Обзор

Обычная рецензия на хорошую игру. О плохих играх наш журнал не пишет.

Интервью

Беседа с разработчиками уже вышедшей игры. Как правило, прилагается к обзору или публикуется номером позже.

Дайджест

Рубрика состоит из двух частей. Первая посвящена локализованным версиям зарубежных игр, где мы рассказываем о качестве перевода и лишь вскользь описываем геймплей. Вторая – краткое описание свежих проектов от российских разработчиков.

Спец

Любой материал о поступивших в продажу играх, который не укладывается в формат рецензии. Например, статья о свежих играх для Dreamcast.

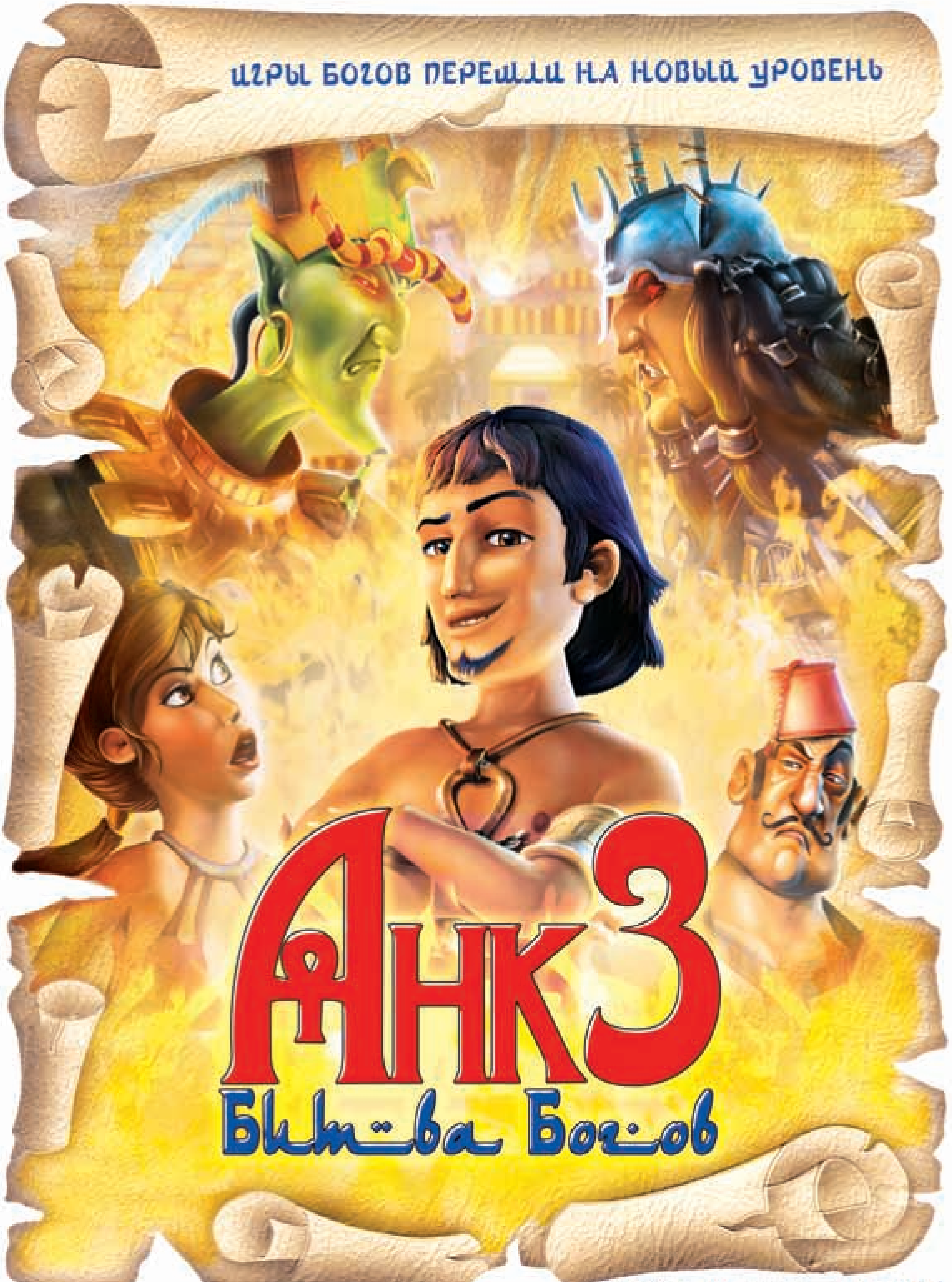
Тема номера

Обзор хитовой игры может оказаться главной темой текущего номера и попасть на обложку.

ОПЕРАТИВНОСТЬ

Часто диски для обзоров мы получаем еще до того, как они поступают в магазины. В этом случае журнал со статьей появляется в продаже одновременно с игрой или даже чуть раньше. Если это невозможно, статья пишется по обычной версии из магазина, а читатели видят ее тремя-четырьмя неделями позже (из которых одна-две тратятся на подготовку материала и еще две – на печать номера в типографии и развоз по точкам).




ИГРЫ БОГОВ ПЕРЕШЛИ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ
АНК 3
Битва Богов
bhv
PLAY TEN
XIDER



GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

Бог из кармана



Кратосу в одиночку предстоит сделать больше, чем выпало на долю аргонавтов, Тесея и Геракла вместе взятых.

Сварливый характер и молодецкую удаль God of War: Chains of Olympus начинает демонстрировать с самых первых минут, не тратя времени на пустые церемонии. Вы и шагу не успеете ступить по захваченному неприятельскими войсками городу, как на сцену, круша и ломая довольно крепкие на вид каменные стены, выползет первый босс – здоровенный и донельзя прожорливый василиск с пастью в пол-экрана. Сжевав для затравки подвернувшегося под лапу циклопа, жадная зверюга немедленно попытается повторить тот же трюк с Кратосом. Вот тут-то и станет ясно, готов ли бывший спартанский генерал с честью исполнять волю Олимпийских богов, или же ему на роду написано превратиться в корм для ящериц. Впрочем, василиск – это еще полбеды (к слову, первая встреча с чудищем отнюдь не будет последней); злобные персы тоже кое-что умеют, а их пузатый предводитель не только отличается завидной физподготовкой, но и знается с черной магией. Определенно, жизнь спартанца еще никогда не подвергалась стольким испытаниям сразу. А ведь речь всего-навсего о вступительном уровне, и дальше будет только опаснее. И не говорите потом, что вас не предупреждали!

Слезы солнца

На всякий случай поясним для тех, кто сериалом до недавнего времени не интересовался: будучи третьей по счету игрой, Chains of Olympus на деле является прологом к событиям оригинальной God of War, выпущенной в 2005 году для PlayStation 2. Очевидно, издатель счел, что в биографии главного героя осталось слишком много белых пятен, и вознамерился с выгодой наверстать упущенное. Итак, непобедимый спартанский генерал Кратос уже успел оставить службу у бога войны Ареса и переметнулся на сторону менее кровожадных Олимпийских небожителей, вроде Зевса и Афины. Они, к слову, несмотря на вечную жизнь и кажущееся всесилие, умудряются то и дело влипать в трудные и щекотливые ситуации, в результате которых опасности подвергаются не только боги, но и целое мироздание. Кратос становится единственной палочкой-выручалочкой для бессмертных, златокудрых и светлооких, ухитряясь решать проблемы космического масштаба с помощью стальной мускулатуры и звериной жестокости. Богов, ясное дело, подобное положение вещей более чем устраивает – работы для Кратоса всегда предостаточно, и попытки протагониста уклониться от служебных обязанностей немедленно пресекаются

ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PlayStation Portable
- **ЖАНР:** action-adventure.slasher
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** SCEE
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** «СофтКлаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ready At Dawn
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** www.us.playstation.com/GodofWar_ChainsofOlympus

Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ГЕНИАЛЬНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ВЕРДИКТ 9.0

ПЛЮСЫ
Фантастически красивая по меркам платформы графика, выверенный игровой процесс, увлекательный сюжет и целое море крови.

МИНУСЫ
Дежурное отсутствие многопользовательского режима, не всегда удачные комбинации клавиш, по-прежнему неуправляемая камера.

РЕЗЮМЕ
Вероятно, лучшая игра для PSP на данный момент – без каких-либо скидок на жанровую принадлежность, предпочтения аудитории и прочая, прочая, прочая...

угрозами в духе «Так не видать же тебе отпущения грехов!». Всякий раз угроза срабатывает безотказно, и Кратос покорно отправляется на очередную разборку с персами, откручивает головы горгонам, режет глотки саблезубым тиграм и лишает зрения без меры расплодившихся циклопов. И, надо сказать, не зря старается! Ведь на этот раз олимпийцы умудрились проморгать самого Гелиоса, бога Солнца – злонамеренные титаны благополучно похитили ответственного за небесное светило, а без живительных солнечных лучей долго не протянут даже боги. К слову, исчезновение Гелиоса – не единственная трудность, с которой предстоит столкнуться. Титаны, как вскоре выяснится, действуют по чужой указке, и сами не очень-то понимают, что к чему. Истинные же масштабы бедствия, в лучших традициях жанра, станут очевидны ближе к финалу, причем – надо отдать должное сценаристам – незамысловатый, вроде бы, сюжет умудряется не единожды совершить хитроумный кульбит с подменой злодеев и непредсказуемой (а ведь мы говорим о приквеле!) развязкой.

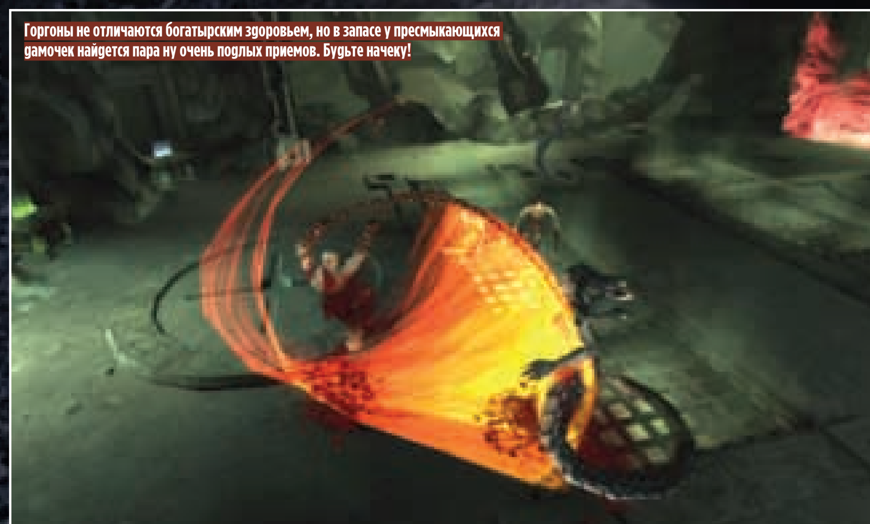
Бег трусцой по садам Персефоны

Вы уже, конечно, догадались – с древнегреческой мифологией в God of War по-прежнему обращаются очень вольно, запрягая в одну упряжку десятки почти ничем не связанных между собой легенд. И все ради того, чтобы нам с вами не приходилось скучать, блуждая по коридорам заброшенных святилищ или спускаясь в глубины Тартара. Кратосу в одиночку предстоит сделать больше, чем выпало на долю аргонавтов, Тесея и Геракла вместе взятых, без всяких скидок на «карманный» формат Chains of Olympus. И, поверьте, добраться до финала игры не всякому под силу, несмотря на сравнительно малое число этапов, коих набралось ровно восемь штук. Конечно, названная цифра очень далека от рекордной, но размеры каждого уровня сделали бы честь многим играм на PlayStation 3, численность и кровожадность противников заставляют вспоминать лучшие эпизоды казавшейся неповторимой God of War II, да и представленные головоломки требуют и сил, и времени. Вместе с тем, любой, кто прежде уже имел дело с приключениями Кратоса, в Chains of Olympus освоится за считанные минуты – смена разработчика никоим образом не отразилась на концепции игры. Все, что только можно было не подвергать изменениям в силу чисто технических причин, предпочли оставить, как было. И то сказать, изобретение колеса в наше время – занятие крайне неблагодарное.

Кровь и песок

Ожесточенные схватки в God of War по-прежнему остаются главным двигателем игрового процесса в целом и боевой системы – в частности. Вооруженный мечами Хаоса (Chaos Blades), Кратос в сражении являет собой настоящее торнадо, натиск которого большинство противников сдерживать просто-напросто неспособно. Упомянутые мечи не только позволяют рубить и колоть оказавшихся на расстоянии вытянутой руки недругов, но и, благодаря хитроумной конструкции, дают вам возможность без лишних хлопот наносить удары даже тем врагам, что предусмотрительно стараются держаться от Кратоса подальше. Эти же самые клинки отлично подходят для выполнения разнообразных бросков, захватов и некоторых других, чрезвычайно полезных в бою приемов. Замена им найдется нескоро – альтернативу мечам Хаоса удастся раздобыть, когда за спиной останутся добрых две трети уровней. А потому настоятельно рекомендуем не пренебрегать стандартной «прокачкой» оружия. Сила, мощь и дополнительные спецприемы еще никогда и никому не мешали.
О магии в Chains of Olympus также не забыли, хотя справедливости ради надо признать: немногочисленные заклинания играют лишь вспомогательную роль, запасы колдовской энергии расходуются на удивление быстро, а пополнить их получается далеко не всегда. С другой стороны, вовремя использовав что-то эдакое (вроде огненного торнадо) в противостоянии с каким-нибудь особенно зловредным супостатом, вы порой можете за считанные секунды склонить чашу весов в свою сторону даже в самом, казалось бы, безнадежном бою. В общем, железо железом, но и о высоких материях забывать явно не стоит, наверняка еще не раз пригодятся. Тем более что сложность «карманной» God of War – разумеется, с субъективной точки зрения – на поверку оказывается несколько выше, чем в предыдущих частях. Нет-нет, судьба Рю Хаябусы Кратосу пока не грозит, но и на увеселительную прогулку рассчитывать уж никак не приходится. Даже рядовые противники частенько выказывают норов и, не на шутку разозлившись, пытаются откусить от спартанца кусок-другой, то и дело заставляя вспомнить о кнопке «блок» (L1). Монстры посильнее вынуждают игрока постоянно беспокоиться о здоровье будущего бога войны и в то же время учат маневрировать, уклоняться, парировать и контратаковать. В движении – жизнь,


Метод расправы с циклопами остался прежним: глаз долой и сердце вон.


Горгоны не отличаются богатырским здоровьем, но в запасе у пресмыкающихся дамочек найдется пара ну очень подлых приемов. Будьте начеку!

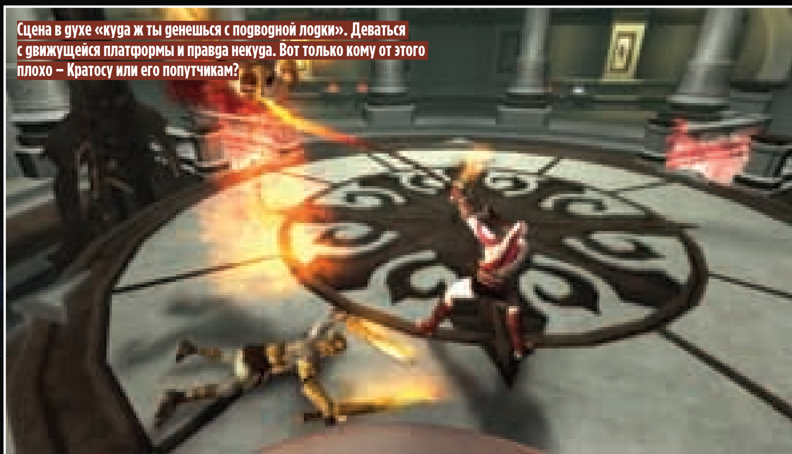

Обратите внимание на габариты минотавра и размер его оружия – блок в этом бою явно не пригодится.

Божественное одиночество

Кратос – что волк-одиночка, всегда сам по себе и рассчитывает исключительно на собственные силы. Если внимательно изучить все три части God of War, нетрудно заметить, что в сценарии вообще нет персонажей, которые могли бы занять место помощника при главном костоломе. Видимо, в этом одна из причин того, что нас уже третий раз подряд лишают возможности опробовать в God of War многопользовательский режим. Кстати, сотрудники Ready At Dawn в одном из интервью обмолвились, что планировали включить в проект режим совместного прохождения, но в последний момент от идеи отказались, в том числе из-за технических ограничений. Вероятно, всем желающим сообща лишать жизни древнегреческих химер придется ждать выхода God of War 3 – хотя и он, несмотря на PS3-прописку, наличия многопользовательского режима не гарантирует. Ведь, как показал пример Heavenly Sword и Devil May Cry 4, далеко не все студии считают мультиплеер чем-то действительно необходимым. Любопытно, принадлежит ли Sony Santa Monica к числу таких вот ортодоксов?

Если верить сотрудникам Ready At Dawn, идея перетащить God of War на PSP пришла им в голову еще во время работы над Daxter. Не откладывая хорошее дело в долгий ящик, сотрудники студии немедленно отловили руководителей Sony Santa Monica (родители God of War и God of War II) и сделали им предложение, от которого невозможно отказаться. Причем от коллектива Santa Monica никакого участия в затее не потребовалось – даже графический движок Ready At Dawn использовали свой собственный. Результат, как видите, выше всяких похвал.





Сцена в духе «куда ж ты денешься с подводной лодки». Деваться с движущейся платформы и правда некуда. Вот только кому от этого плохо – Кратосу или его попутчикам?



и Chains of Olympus не раз и не два представит тому доказательства. А заодно напомнит, что хороший hack'n'slash – это не только тонны бестолкового «мяса», но и умение грамотно учитывать сильные и слабые стороны противников, помноженное на знание собственного арсенала. Согласитесь, глупо проигрывать поединок лишь потому, что пренебрег простенькой, но оттого не менее эффективной комбинацией клавиш, разученной еще на первом уровне.

К слову о клавишах. Их у PSP, как известно, несколько меньше, чем у контроллеров славного семейства Dual Shock – остро ощущается не только нехватка второй аналоговой «пуговицы», но недостача шифтов, коих на портативной консоли всего два. В Chains of Olympus, чья ближайшая родня жизни не мыслит без четырех штук, дефицит сказывается особенно остро: кнопок не хватает, и в дело идут уже почти привычные, но оттого ничуть не более приятные комбинации, вроде «L1+R1+аналоговая рукоятка». Терпимо, но неудобно. А ведь это далеко не единственный пример.

К чести Ready At Dawn, управление крайне редко становится причиной неудач Кратоса (в противном случае, мы бы даже не заикнулись об итоговых девяти баллах), а вот поводом для раздражения – легко. Ах да, чуть не забыли: контекстные команды, фактически превратившиеся в прошлых God of War в отдельную мини-игру, никуда не исчезли и регулярно будут напоминать о себе, требуя незамедлительно нажать ту или иную кнопку. А потом еще одну. И еще. И горе вам, если сослепу перепутаете «квадрат» с «треугольником» – уже, казалось, обреченный минотавр незамедлительно отшвырнет Кратоса в сторону и процедуру придется повторять с самого начала. Имейте в виду, последствия неудачи оказываются особенно болезненными во время потасовки с боссом, в этом случае второго шанса может и вовсе не представиться.

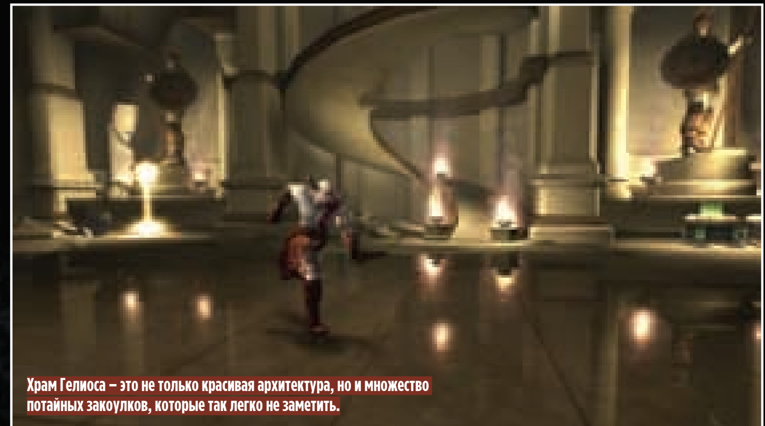
Под занавес слегка поворчим, жалуясь на чересчур независимую по нынешнем меркам камеру. Взять ее под личный контроль по-прежнему не разрешают, вынуждая мириться с «кинематографическими» ракурсами – безусловно, красивыми, но отнюдь не всегда удобными, а порой и откровенно вредительскими. Простой пример: в храме Гелиоса от вас потребуется отыскать лаз в потайную комнату, без этого не удастся решить головоломку и пройти дальше. Так вот обнаружить лаз получится, либо наверняка зная, где он находится, либо наткнувшись на него по чистой случайности – и только камера тому виной.

Божественные истины

Но довольно пустых придирок! Портативная версия God of War получилась всем на удивление, в очередной раз наглядно продемонстрировав немалый потенциал PSP. Воспользовавшись проверенной формулой, студия Ready At Dawn сумела порадовать поклонников продуманным игровым процессом и почти безупречным исполнением. И если два года назад созданная силами того же коллектива Daxter казалась нам скорее исключением, то Chains of Olympus уверенно подтверждает правило: не бывает плохих консолей – бывают талантливые либо, наоборот, бездарные разработчики. СИ



Большим и сильным монстрам нередко помогают чудища послабее. Наш вам совет: избавьтесь сперва от мелюзги, чтобы не путалась под ногами.



Храм Гелиоса – это не только красивая архитектура, но и множество потайных закоулков, которые так легко не заметить.



Щит Гелиоса позволяет парировать удары даже очень сильных противников – хотя и требует некоторой сноровки.

Красный, синий, зеленый

Материальные блага в Chains of Olympus представлены сферами трех разных цветов. Красные встречаются наиболее часто – их в изобилии оставляют убитые враги, они же нередко скрываются в недрах сундуков, в глиняных кувшинах и корзинах с гнилыми помидорами. Именно красные сферы помогают «прокачивать» оружие и умения Кратоса, поэтому ни в коем случае не упускайте возможности увеличить запас столь ценного ресурса. Пригодится, да еще как! Зеленые как всегда поправляют здоровье, хотя попадаются на пути не часто, как будто лишний раз намекая, что здоровье надо беречь. Синие сферы, пожалуй, попадаются еще реже, хотя их нехватка ощущается не так остро: как уже упоминалось в статье, магия едва ли станет для вас основным оружием. Кроме сфер стоит уделить внимание поиску кое-каких артефактов. Первый (и, субъективно, наиболее ценный) – глаза горгоны. Пять штук заметно прибавят Кратосу здоровья, а это, учитывая возрастающую свирепость большинства недругов, не может не пригодиться. В свою очередь, перья феникса удлиняют синюю шкалу магии.

Заметки на полях

Поначалу нам прислали февральскую версию игры, несколько раз умудрившуюся зависнуть прямо посреди игры. Поглядев одним глазом в план обзора, где маячила предварительно проставленная «девятка», подумал, что, пожалуй, на этот раз Кратосу и восьми с половиной баллов хватит за глаза. Но подоспевшая немного погодя обзорная копия игры держалась молодцом и не зависла ни единожды – чем восстановила душевное равновесие и отвоевала почти утраченные полбалла.

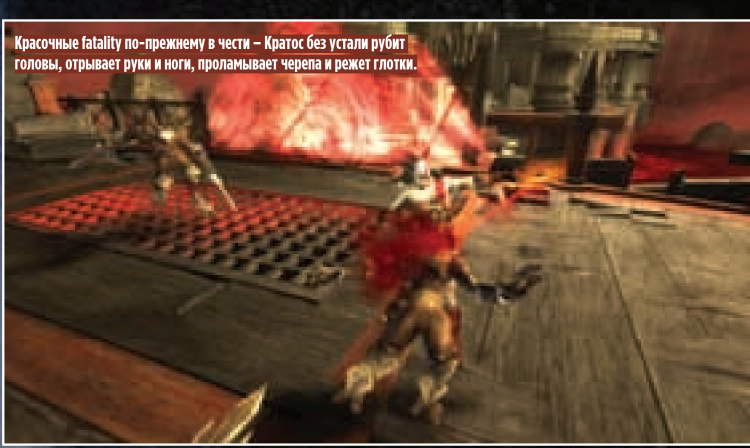


Подойти к Кратосу поближе удается немногим...



Карманный формат не помешал разработчикам уместить в игре целые города.

Комбо в десятки и сотни ударов стали визитной карточкой сериала еще со времен оригинальной God of War. Чем больше тумаков вы смогли раздать за один «раунд», без пауз и передышек, тем обильнее «урожай» красных сфер. Да еще и в нижнем правом углу экрана мелким шрифтом напишут что-нибудь ободряющее.



Красочные fatality по-прежнему в чести – Кратос без устали рубит головы, отрывает руки и ноги, проламывает черепа и режет глотки.



Подводные погружения – единственный способ добраться до хитро припрятанной двери в пещерах Олимпа.

PATAPON

Весь мир кружится вокруг на четыре счета.
«Пата-пата-пата-пон», –
отмеряет метроном.



Рецепт культовой забавы для PSP прост. Двухмерная графика, яркие цвета, круглые герои, непонятные песни (LocoRoco), связь музыки и геймплея (LocoRoco, Lumines).
В Patapon есть все перечисленное и даже чуточку больше. Потому что Patapon не просто ритм-игра, вроде Guitar Hero или Dance Dance Revolution, а почти настоящая, полноценная стратегия. Ритм-стратегия.

Историческая справка

Жили были где-то в мире плоском и длинном, как книжная закладка, круглые существа патапоны и была у них мечта. Хотелось им дойти до края Земли и там поглазеть на ЭТО. Что такое ЭТО, патапоны не знали, но древние легенды обещали смельчакам, отважившимся поднять над краем свой единственный глаз, вечное блаженство. Да вот незадача: на пути уже давно стоят куда более могущественные квадратные воины зиготоны и вовсе не намерены патапонов через свои земли пускать.
А обойти кругом в плоском, как закладка, мире никак не получится. Вот почему однажды Меден, жрица, призвала на помощь Всемогущего (именно так, с большой буквы) геймера, который и повел постепенно растущую армию патапонов к победе.

Трудно быть богом

Геймплей поначалу вызывает замешательство, ибо в рамки привычного плохо вписывается.
С одной стороны, стратегии, как говорится, все видели. И ритм-игры тоже. С другой, больше, вроде бы, нигде пока развлечение «попади по кнопке в ритм» не служит юнитам... ресурсом.
Формально все обставлено таким образом, что мы, Всемогущий, отдаем нашим войскам команды в четырехтактовом режиме. Четыре фирменные кнопки – четыре барабана Всемогущего (выдаются постепенно по сюжету). Четыре такта мы настукиваем различные комбинации: наступление, атака, защита и т.д., следующие четыре такта патапоны, если повезет попасть в ритм, исполняют приказание.
Качество попадания определяет, как скоро подопечные перейдут в настроение fever, увеличивающее скорость и дальность атак и дарующее разные другие преимущества.
Круглые воины в поисках края Земли проходят через пустыни, леса и болота, и каждый ландшафт сопровождается новой музыкой. Чем лучше мы барабаним, чем дольше патапоны испытывают fever, тем более «развесистой» становится мелодия. В некоторых случаях это здорово сбивает с ритма.

Вкусный суп капустный

В перерывах между боями Всемогущий также не бросает своих подопечных. Как в самой настоящей стратегии, у нас есть ба-



ОТЛИЧНО

ИГРА НОМЕРА

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable

ЖАНР: strategy/special.rhythm

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»

РАЗРАБОТЧИК: SCE, WWS

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

ОНЛАЙН: www.us.playstation.com/patapon

Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

ВЕРДИКТ 8.0

ПЛЮСЫ
Визуальный ряд, музыка, необычное для стратегий ритм-управление подопечными.

МИНУСЫ
Низкая «портативность», неотзывчивость к нажатию кнопок.

РЕЗЮМЕ
Очередная культовая «левая резьба».

за, вернее, патапонская деревня. Отстраивать ее не придется – все, что нужно, прирастет по сюжету само. Здесь мы можем разглядывать боевые трофеи (складируются на алтаре), выводить новых патапонов и играть в мини-игры.

Для пополнения армии необходимы ресурсы. Все вооруженные набеги грубо можно разделить на охотничьи вылазки и сюжетные драки с зиготонами да боссами – особенно могущественными существами, населяющими плоский мир. Среди них драконы, големы, гигантские крабы, пустынные черви и прочие персонажи, дизайном похожие на фигуры из театра теней. Однажды победив чудище, разрешается возвращаться к нему (уровень сложности повышается раз от разу) за все более существенной наградой в случае победы.

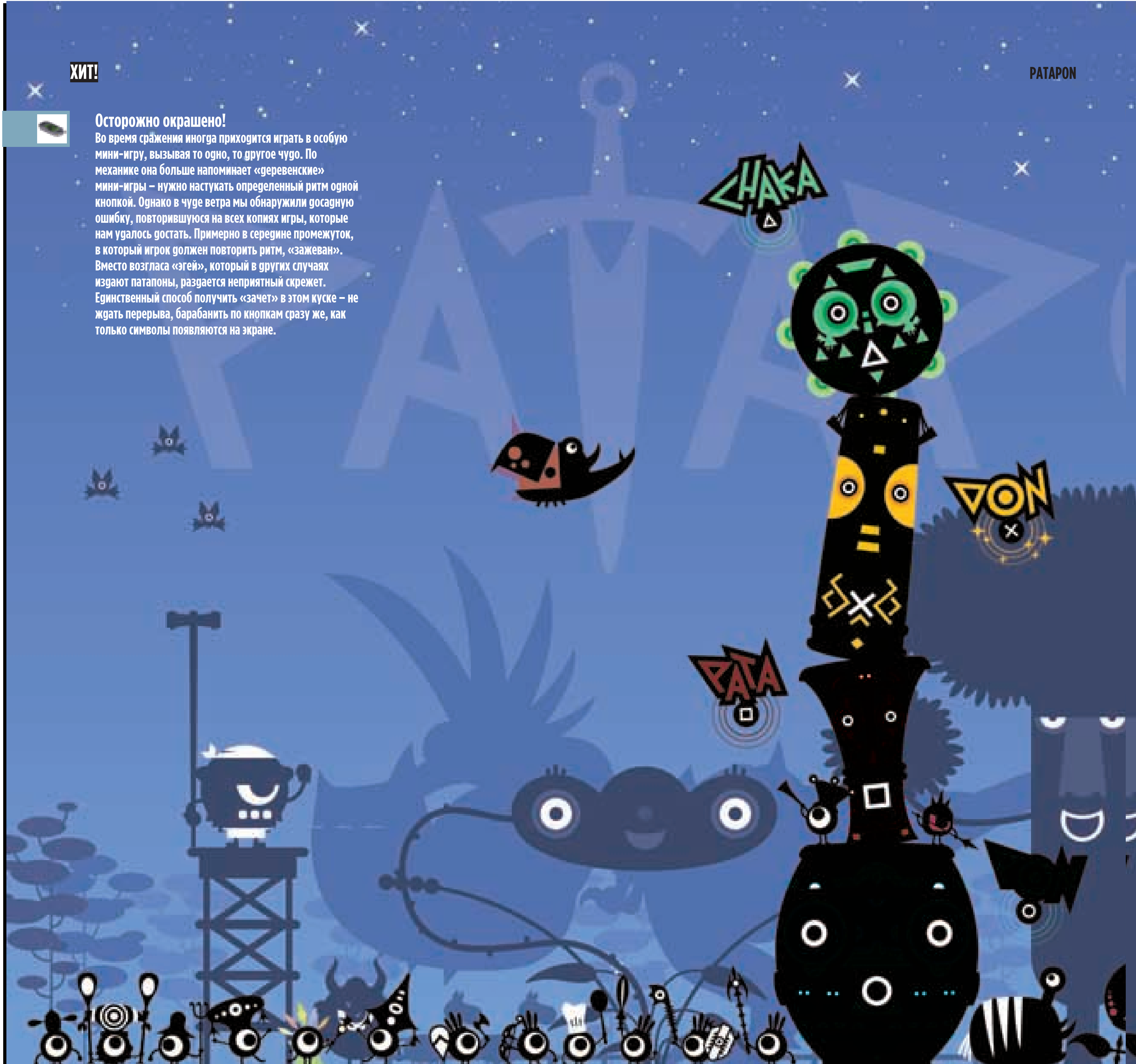
Облик наших подопечных порой удивляет не меньше, чем внешность боссов. Дело в том, что все ресурсы в игре (а их много – от мяса до руды) имеют четыре степени совершенства, а для появления на свет нового патапона нужны определенная сумма денег и два ресурса. Чем круче выбранные составляющие, тем дороже обходится патапон, тем более странно он выглядит, тем интересней бонусы, которые он получает. Рогатый Mogyoon, например, бьет сильней всех, а ушастый заяц-Pyokola – самый быстрый.

Кроме личной крутизны у круглых вояк есть еще боевая специализация. Выдается она пожизненно, и даже посмертно. Если воин пал на поле боя, но соратники принесли домой его шлем, герой совершенно бесплатно возродится у священного дерева в прежних кондициях. Итак, специализация. Поначалу в армии есть только копейщики, но уже через некоторое время, найдя «священные воспоминания великих воинов», игрок сможет выводить мечников (но делутся они поначалу топорами), конных копейщиков, лучников, громил увеличенного размера с дубинкою и... музыкантов. Для всей этой братии можно и нужно выбивать из противников на поле боя продвинутое оружие (и даже лошадей), так что вариантов комплектации армии великое множество. Ограничений всего два. Каждый вид войск состоит не больше чем из шести патапонов (особо опасные – вообще из трех), а в бой берут не больше трех отрядов.

Помимо селекции подопечных в деревеньке можно сыграть в одну из пяти мини-игр. Сделаны они, как и остальное, в стиле «что курили разработчики?», а открываются по мере прохождения основной сюжетной линии. За победу выдают в каждой игре свое – ценные ресурсы, броню или лечебный суп, укрепляющий силы во время боя.

Осторожно окрашено!

Во время сражения иногда приходится играть в особую мини-игру, вызывая то одно, то другое чудо. По механике она больше напоминает «деревенские» мини-игры – нужно настукать определенный ритм одной кнопкой. Однако в чуде ветра мы обнаружили досадную ошибку, повторившуюся на всех копиях игры, которые нам удалось достать. Примерно в середине промежуток, в который игрок должен повторить ритм, «зажеван». Вместо возгласа «эгей», который в других случаях издают патапоны, раздается неприятный скрежет. Единственный способ получить «зачет» в этом куске – не ждать перерыва, барабанить по кнопкам сразу же, как только символы появляются на экране.



Патапон-франкофон

Названия патапонских подвидов напоминают японские: ярипон, татепон, юмипон. И в самом деле, приставка оттуда. Тате – это щит, юми – лук, а яри – копье, и название соответствует тому, чем вооружен его носитель. Однако изобретатель круглого народца отнюдь не сын Страны восходящего солнца. Появлением на свет черных и одноглазых мы обязаны французу, известному под именем Rolito. По адресу www.rolitoland.com проживают, помимо героев игры, еще много странных созданий. Некоторые из них воплощены в игрушках Toy2r, другие стали плюшевыми зверьми и героями комиксов. А само слово patapon пришло из французских детских песенок. Оно ничего не значит – примерно так же, как наше «тру-ля-ля», и употребляется в истории о маленькой пастушке Il etait une bergere примерно в том же качестве. Правда, во французском языке есть слово patapouf – толстяк. Явный «родственник», понятно, откуда ноги растут. Но и patapon потихонечку обзаводится смыслом. Petit patapon («маленький патапон») – название французской марки детской одежды.

Мышки плакали, кололись. На рассказ о всех прелестях и нюансах Patapon можно потратить немало часов, и еще больше – на то, чтобы все это увидеть воочию. Хотя хардкорные геймеры и жалуются, что провели в роли Всемогущего «какие-то жалкие 20 часов», не слишком крутой стратег может потратить еще столько же, тренируясь между сюжетными стычками.

Но давайте уже поговорим о недостатках, ибо они, к сожалению, имеют место быть.

Первое и самое очевидное – Patapon на корню губит идею PSP как портативной платформы. Нет, игра не сажает батарею быстрей, чем обычно, и «боевые забеги» длятся вряд ли больше 5 минут каждый. Однако играть где-либо еще, кроме как в собственном доме глубокой ночью и в наушниках практически невозможно. Ведь, чтобы попадать в такт, нужно ориентироваться на ритм, идущий из динамиков, а вот они как раз у PSP не на высоте. В наушниках атмосфера игры волшебно преображается, однако играющий все равно потерян для общества не только потому, что не слышит реплик окружающих, но и из-за того, легко может впасть в ярость от звука стиральной машины тремя этажами ниже – она же мешает! В метро и общественных местах играть не только не получается, но и опасно для жизни.

Следующая грань несовместимости – заветные 4 кнопки. Они барахлят. Причем, судя по всему, дело не в том, что у кого-то PSP старая и побитая. Дело в конструкции. Соблюдать ритм нужно очень точно. Кнопки, нажимаемые не строго под прямым углом, дают непредсказуемую задержку. Пусть в миллисекунду, но дают. Так что на деле нажимать их «стро-

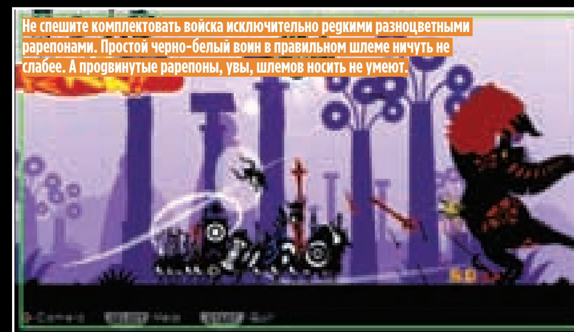


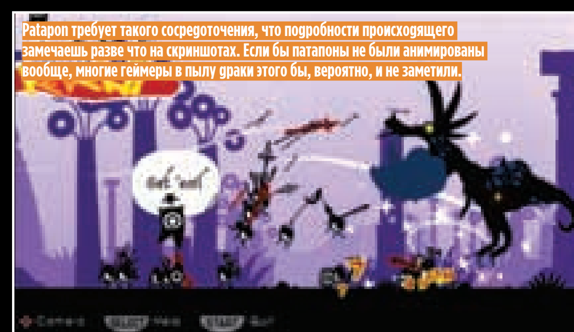
Хоть игрок и Всемогущий, но в драке он не в силах контролировать отряды по отдельности. В каком порядке выполнить указанное ритмом действие, патапоны разбираются самостоятельно.

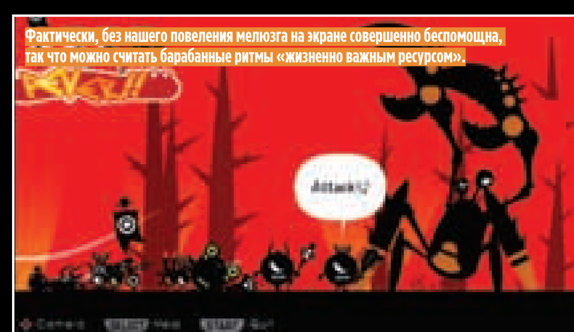
го по инструкции» получается не всегда. Прощай, fever.
Теперь, так сказать, внутриигровые несоответствия.
Вернее, одно несоответствие. Нас хотят развлечь, а вместо этого – утомляют. К концу игры всего становится слишком много. Слишком много амуниции, ресурсов, видов войск, однообразных миссий. И очень мало challenge. Всю середину игры можно пройти составом мечники-лучники-копейщики, искренне недоумевая, для чего нас раз за разом настойчиво толкают к выведению конных отрядов или, скажем, взвода громил. Хоть бы «отслужившие свое» отряды убирали, что ли. То же и с мини-играми. Есть шанс, что какие-то из них вам не откроются, поскольку вы чего-то где-то не сделаете. А оставшиеся очень скоро надоедят до чертиков, потому что в них раз за разом повторяется одна и та же заезженная ритмическая композиция. И ведь без утомительной возни с бесполезными и повторяющимися элементами игру не завершить…
Этого недостатка, кстати, была начисто лишена предыдущая игра «альтернативного дизайна», LocoRoco. Там, чтобы проскочить уровень и перейти к следующему, не требовалось досконально обследовать закоулки, достаточно было просто допрыгать до финиша.
Впрочем, связного сюжета и возможности почувствовать себя по-настоящему Всемогущим там как раз и не было. А здесь есть. И, несмотря на недостатки, перед нами, несомненно, очередной проект серии «культовая левая резьба». Да, недочеты стоили ему пары баллов, но фанаты, которые уже допрыгались до белых локорок, теперь массово переходят на патапонов. СИ

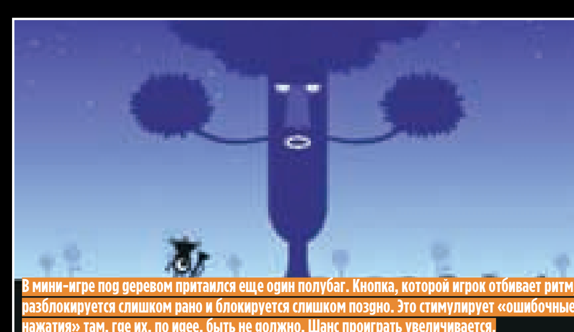


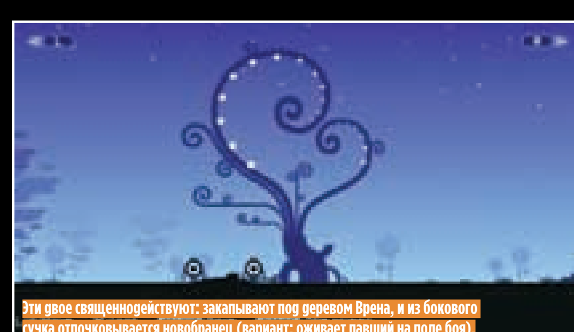
Иногда противник, завороженный песней патапонов, замирает и не атакует, если игрок «спотыкнулся» и вовремя не настучал дальнейшее действие. Особенно часто это случается с големами.


Не спешите комплектовать войска исключительно редкими разноцветными рарепонами. Простой черно-белый воин в правильном шлеме ничуть не слабее. А продвинутые рарепоны, увы, шлемов носить не умеют.


Patapon требует такого сосредоточения, что подробности происходящего замечаешь разве что на скриншотах. Если бы патапоны не были анимированы вообще, многие геймеры в пылу драки этого бы, вероятно, и не заметили.


Фактически, без нашего повеления мелюзга на экране совершенно беспомощна, так что можно считать барабанные ритмы «жизненно важным ресурсом».


В мини-игре под деревом притаился еще один полубаг. Кнопка, которой игрок отбивает ритм, разблокируется слишком рано и блокируется слишком поздно. Это стимулирует «ошибочные нажатия» там, где их, по идее, быть не должно. Шанс проиграть увеличивается.

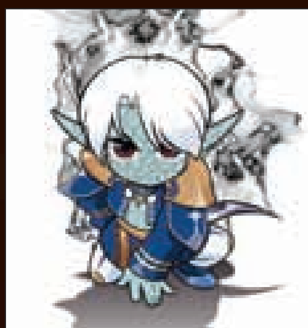

Эти двое священнодействуют: закапывают под деревом Врена, и из бокового сучка отпочковывается новобранец (вариант: оживает павший на поле боя).

Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ!

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

Михаил Разумкин
razum@gameland.ru



СТАТУС: биг босс

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Castlevania: Symphony of the Night, Metroid Prime

Обожает тактические RPG и скролшутеры, типа Panzer Dragoon. Одной из лучших игр считает Castlevania: Symphony of the Night. На PC предпочитает RTS, среди которых выделяет «Периметр» и Battle Zone. Считает, что выбирать нужно не платформы, а игры, так как качество последних гораздо важнее.

ГЕЙМПЛЕЙ

Сначала вам сложно оторваться, потом приходит усталость от однообразия, но понимание принципов геймплея или новые возможности вновь вдохновляют на подвиги. И так по кругу. Поверьте, такого в играх вы еще не видели. Обязательно для ознакомления всем владельцам PSP, мнящим себя настоящими геймерами.

ГРАФИКА

Несмотря на кажущуюся простоту, картинка в игре выглядит на удивление органично. Помните: ветер дует, огонь горит, дождь идет, ну и т.д. – все это здесь есть. Даже оружие четко соответствует экипировке. Уверен, что такой стиль приживется на PSP, и мы еще увидим не одну игру в похожем исполнении.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если не революция, то уж точно мощный прорыв. Раньше нам приходилось лишь повторять чужой ритм, сейчас же во многом мы командуем этим процессом. Причем идеальное его исполнение еще далеко не гарантирует идеальный результат. Еще бы добавить немного разнообразия, и заявка на лучшую игру года в кармане.

ВЕРДИКТ 8.5

Марвин
marvin@gameland.ru



СТАТУС: Зануда со стажем

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Конструкцией не предусмотрены

Искусственный разум, созданный для беспристрастного оценивания продуктов жизнедеятельности геймдизайнеров. Играет во все, ни на что не жалуется, не ест, не спит, всегда подключен ко Всемирной сети по широкополосному доступу. Характер скверный, техосмотр действителен до марта 2008 года.

ГЕЙМПЛЕЙ

Кто-то скажет, что отдавать приказы войскам, отбивая ритм по барабану, это очень скучно и однообразно, но если задуматься... а кликать мышкой и выделять рамкой три часа подряд – это не однообразно? По крайней мере, Patapon постарался быть оригинальным, оставаясь при этом стратегией, в которой выигрывает не тот, кто набил наибольшую комбу за уровень.

ГРАФИКА

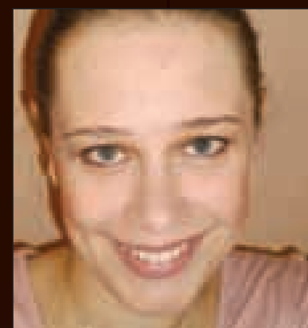
Продолжая созданную Loco Roco стилистику, Patapon стал менее психоделичным, зато ударился в мрачные цвета, при этом сумев остаться ярким и привлекательным. Анимация заслуживает наивысшей оценки, да и в целом картинка просто восхитительная. Добиться на PSP большего – задачка не из легких.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Зрелище на экране завораживает, а музыка гипнотизирует. Патапоны порабощают вашу волю и несмотря на некоторое однообразие геймплея, оторваться первые несколько часов просто невозможно. Хотя, если вы поклоняетесь Counter-Strike и молитесь на Crisys, то обходите Patapon за версту, ибо за последствия вашей встречи мы не ручаемся.

ВЕРДИКТ 8.0

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



СТАТУС: корреспондент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Planescape: Torment Gothic 2, LocoRoco

Обожает забивать гвозди, шпаклевать стены и рубить монстров. В играх ценит хороший сюжет, без ума от поучительных историй. Тихо ненавидит все конспирологические теории, кроме своих собственных. При любых намеках на «тайны тамплиеров» угрожает уйти в мужской монастырь.

ГЕЙМПЛЕЙ

Наверное, это первая в мире одномерная стратегия. Формально она двухмерная, конечно, но это лишь графический аспект. С точки зрения геймплея имеют значение только движения вперед-назад. А еще это первая стратегия, где юниты в бою «питаются» ритмами. Осознание этих двух фактов сносит башню окончательно.

ГРАФИКА

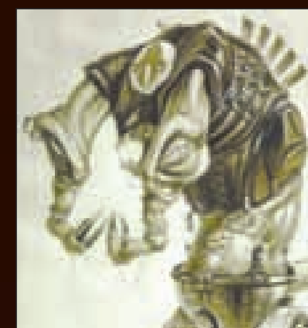
Что бы там ни говорили о возможностях PSP по части 3D, будущее игр для наладонных устройств – за спрайтами и векторами. LocoRoco и Patapon – вершины графического совершенства. Обелиск в патапонской деревне – прижизненный памятник дизайнерскому гению разработчиков и г-ну Ролито в частности.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Музыка. Ритм. Он мне уже снится. Под неотвязную мысль: «Пата-пата-пата-пон», я хожу в редакцию, ношу из магазина пакеты с продуктами, выгуливаю собак и очень боюсь, что на соседские приветствия и пожелания здоровья, вместо «здравствуйте» и «спасибо» отвечу «пон-пон-пата-пон». Коллегам уже отвечала.

ВЕРДИКТ 8.0

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС: редактор PC-отдела

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ Golden Axe, LocoRoco

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фираклиш и язык тириад. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.

ГЕЙМПЛЕЙ

С одной стороны, возможность вариаций в ритм-игре и использование ритмических фрагментов как фундамента для механики более высокого уровня – очень прогрессивные шаги. С другой – «тупая прокачка» делает игру занудной, а малая терпимость к промахам игрока добавляет ветхозаветной «хардкорности».

ГРАФИКА

Француз Ролито довел японскую концепцию «больших глаз» до абсурда, создав ультимативный сверхкавай. Персонажи просто невероятно обаятельны для кружочков с ручками. Как и в случае с LocoRoco, звук великолепно аккомпанирует картинке, и все это вместе почти идеально синхронизируется с действиями пользователя.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Жесткая, малопортативная анти-LocoRoco, требующая полного отрешения от окружающего мира. Но, благодаря оригинальности и внешней простоте, Patapon легко обсуждать, пародировать, рисовать фан-арт и делать фан-ремиксы пата-пата-пата-понной темы. Тем игра и ценна для геймерского сообщества.

ВЕРДИКТ 7.0



БУДУЩЕЕ НЕ ОСТАНОВИТЬ
С 26 МАРТА В КИНОТЕАТРАХ
ИНДИГО
режиссер: РОМАН ПРЫГУНОВ продюсеры: РЕНАТ ДАВЛЕТЬЯРОВ, АЛЕКСАНДР КОТЕЛЕВСКИЙ, МИХАИЛ МИКОЦ авторы сценария: АЛЕКСЕЙ ТИММ, ВАЛЕНТИН СПИРИДОНОВ
оператор: ДЖЕЙМС ГУЧЧИАРДО художник: ЭДУАРД ГАЛКИН композитор: АРКАДИЙ УКУПНИК в ролях: ИВАН ЯНКОВСКИЙ, МИХАИЛ ЕФРЕМОВ, МАРИЯ ШУКШИНА, АРТЁМ ТКАЧЕНКО, ГОША КУЦЕНКО, ЕЛЕНА ДРОБЫШЕВА, АНАСТАСИЯ РИЧИ, ЛЕВ ПРЫГУНОВ, АНДРЕЙ МАЛАХОВ, РОМАН ШМАКОВ, ПАВЕЛ СЛИВА, МАРИУС ШТАНДЕЛЬ, ПАВЕЛ ЯСЕНОК, ПЕТР СКВОРЦОВ, ИВАН МУДРОВ, НИКИТА ПРЕСНЯКОВ, НИКОЛАЙ ЕФРЕМОВ
ФИЛЬМ СНЯТ ПРИ ПОДДЕРЖКЕ ФЕДЕРАЛЬНОГО АГЕНТСТВА ПО КУЛЬТУРЕ И КИНЕМАТОГРАФИИ
DFM 101.2
REAL DAKOTA
VOXFILM
ИНТЕРФЕСТ
INTERFEST
КАРО ПРОКАТ
ХАКЕР
ВИДЕО@mail.ru
WWW.INDIGO-FILM.RU



1 Мир игры в изобилии населяют разнообразные страшилища. И вот такие гигантские пауки – далеко не самые опасные противники.

2 Отыскав специальный алтарь силы и активировав его, ваш персонаж выучит новый «логос» и получит уникальные способности.

3 Наши союзники передвигаются отрядами и вполне могут помочь в сражении.

4 Быстро перемещаться между базами можно двумя способами: либо с помощью специальных телепортеров, либо загрузившись в десантный корабль.





ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** role-playing.MMO.sci-fi
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** NCsoft
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** ND Games
- **РАЗРАБОТЧИК:** NCsoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** тысячи
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.0 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** http://eu.rgtr.com/en

Автор: Степан Чечулин stepan@gameland.ru

TABULA RASA

РИЧАРД ГЭРРИОТ, ОТЕЦ ЛЕГЕНДАРНОЙ ULTIMA ONLINE, ВОСЕМЬ ЛЕТ КОРПЕЛ НАД TABULA RASA. ЧТО ПОЛУЧИЛОСЬ – УЗНАЕТЕ ПРЯМО СЕЙЧАС.

Замечательный человек Ричард Гэрриот совершил в своей жизни как минимум один поступок, за который любой уважающий себя геймер обязан сказать ему спасибо. Это сейчас молодежь поголовно играет в World of Warcraft, а в далеком 1997 году, когда онлайновых игр с нормальной графикой практически не было, выход Ultima Online произвел эффект разорвавшейся бомбы. Тысячи подписчиков, восемь полновесных дополнений и уже больше десяти лет жизни – это, друзья, и есть популярность. Неудивительно, что в NCsoft страстно желали заполучить в свои ряды Ричарда, который и стоял за созданием столь популярной онлайновой RPG. Чтобы знаменитый дизайнер осел в уютном офисе NCsoft, ему не только выдали внушительный бюджет, но и позволили колдовать над проектом, сколько нужно. Итогом восьмилетней работы Ричарда стала игра Tabula Rasa – проект со всех сторон интересный, но, увы, до успехов Ultima Online ему как из Лос-Анджелеса до Китая пешком. Причем вина Гэрриота в этом невелика: сегодня рынок онлайновых игр насыщен, нам есть из чего выбирать, к тому же – на троне восседает вечный, как Ленин, World of Warcraft.

Чистый лист

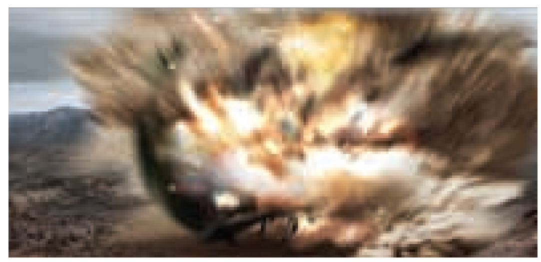
В завязке Tabula Rasa нам в который раз рисуют мрачное будущее Земли, когда из глубин космоса нагрянули толпы разгневанных инопланетян. Незваные гости стремительно начали превращать планету в пылающую свалку, и все бы закончилось трагично, если бы ученые не отыскали способ быстрого перемещения в пространстве. Человечество сбежало на далекую планету Фореас, которая, правда, уже была заселена милыми туземцами. Вскоре выясняется, что алиены уже атакуют и Фореас, так что людям приходится объединиться с аборигенами, чтобы совместно дать бой кровожадной чужой расе. Вам, понятно, уготована роль рядового бойца, которому предстоят великие дела.
Важная часть сюжета, влияющая и на геймплей, – логосы, магические знаки, которые, по легенде, древняя цивилизация оставила в подарок будущим поколениям на случай, так сказать, ядерной войны. В Tabula Rasa охота за волшебными символами (а их больше сотни) превращается в гигантский квест, плюс от них напрямую зависит развитие вашего персонажа – простого вложения очков развития в ту или иную способность мало, прежде чем воспользоваться умением, придется отыскать и выучить соответствующий логос. Чтобы получить особо ценный знак, понадобится открыть комнату, где он хранится, а для этого необходимо сперва выучить десяток пиктограмм рангом пониже. В итоге логосы – это не только главный элемент сюжета, но и своего рода локомотив, благодаря которому вы побываете в каждом закоул-





Отдайте базу!

Один из самых замечательных моментов Tabula Rasa – яростные сражения за многочисленные базы. Как правило, шоу начинается с того, что налетают вражеские корабли, откуда с рычанием и хрюканьем десантируются вражеские же солдаты. Защитники базы, давясь недоеденными бутербродами, в спешке бросаются к защитным турелям, занимают места на стенах. Дальше наступает ад. Кругом все взрывается, где-то кипит рукопашная, наши роботы поливают напалмом наступающих врагов. Ваша задача не теряться, а всеми силами оказывать помощь союзникам – бегать кругами и стрелять во все, что движется. За защиту базы начальство одаривает опытом и ценными наградами. Когда вы выступаете в роли атакующего, все похоже, но теперь главная задача – прорваться в центр базы и захватить ключевую точку. За сей героический поступок вам, конечно, тоже полагается поощрение.







5 Когда главгерой швыряется во врагов молниями, он подчас принимает какие-то несуразные позы а-ля «Матрица».

6 Одна из локаций огромного мира Tabula Rasa. Тут вас поджидают десятки квестов, сотни новых знакомств и бесконечные сражения. Добро, как говорится, пожаловать.

ке мира и прокачаетесь до максимального 50-го уровня.

Большая игра

На Tabula Rasa можно смело клеить ярлык «для казуалов», причем в нашем случае это звучит совсем не обидно. Дело в том, что разработчики создали, в целом, классическую MMORPG, но очень, г-хм, упрощенную. Вот, скажем, развитие персонажа. Если мы вдруг вспомним те же WoW или EverQuest II, то там взращивание виртуального себя обставлено со всей возможной серьезностью – долгая прокачка, внушительный выбор профессий и специализаций, классы, подклассы и черт знает что еще… В Tabula Rasa все ощутимо проще: за каждый новый уровень вы получаете очки опыта, которые можете вложить в три главных атрибута – «Тело», «Ум» и «Дух», соответственно увеличив здоровье героя, его магические силы или развив особые способности. Кроме того, нужно тренировать навыки – их не так много, и каждый можно прокачать максимум до пятого уровня. Ну и, наконец, при достижении необходимого уровня надо сделать судьбоносный выбор – определить профессию героя. Можно отправить его по пути солдата, либо вырастить специалиста – скажем, ремонтника, подрывника или снайпера. Чтобы уж совсем упростить нам жизнь, разработчики даже позволили создавать «клон» своего персонажа. Если мы вдруг захотим избрать иной путь развития, не придется прокачиваться с нуля – достаточно активировать ранее созданную «резервную копию». С одной стороны, такой примитивный подход может разочаровать, с другой – система идеальна для тех, кто не хочет уныло копаться в характеристиках и жаждет чистого как слеза экшна.

Вот как раз с этим в Tabula Rasa все в порядке – у Ричарда Гэрриота получилась чертовски динамичная игра, а сражения проходят по всем правилам боевиков: мы рысью скачем по холмам, залегаем за деревьями, яростно стреляя по злодеям из пистолетов, шотганов, автоматов, каких-то безумных плазмоганов и адских ракетниц. Мы приседаем, прыгаем, можем даже забить противника прикладом. Да еще необходимо заботиться о боеприпасах, вовремя перезаряжать оружие и так далее. А вот урон, который вы наносите врагам, рассчитывается уже по всем канонам RPG. Вам хоть и нужно ловить супостатов в перекрестье прицела, но процент попаданий и нанесенные повреждения зависят не только от мощности выбранного оружия, но и от параметров героя. Впрочем, это ничуть не снижает градус действия, накал страстей искусно поддерживается и окружающей обстановкой. В Tabula Rasa постоянно происходят драматические события: вот вражеские десантные корабли сбрасывают солдат, вот союзники с криками «ура!» штурмуют какую-то базу, вот мы становимся свидетелями без пяти минут обороны Брестской крепости.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Живой мир, интересные задания, сильная сюжетная часть, энергичные сражения, внушительный выбор амуниции, дружелюбное отношение к новичкам.

МИНУСЫ
Много глюков, нестабильная работа серверов, отсутствие PvP, мало возможностей для развития персонажа, слабое коммьюнити, играть можно только за одну расу.

РЕЗЮМЕ
Tabula Rasa понравится новичкам MMORPG. Здесь веселые сражения и легкое управление – можно успешно играть в одиночку. Но серьезные игроки рискуют заскучать.





1 Сражения в Tabula Rasa проходят по всем правилам экшна – с криками врываемся в толпу врагов и стреляем во все, что движется.

2 Увы-увы, но вот такие здоровые махины лишь создают массовку. Покататься на них не получится.

3 Если перед вами компания противников с надписями тревожно-красного цвета – самое время уносить ноги. С такими вам пока не справиться.

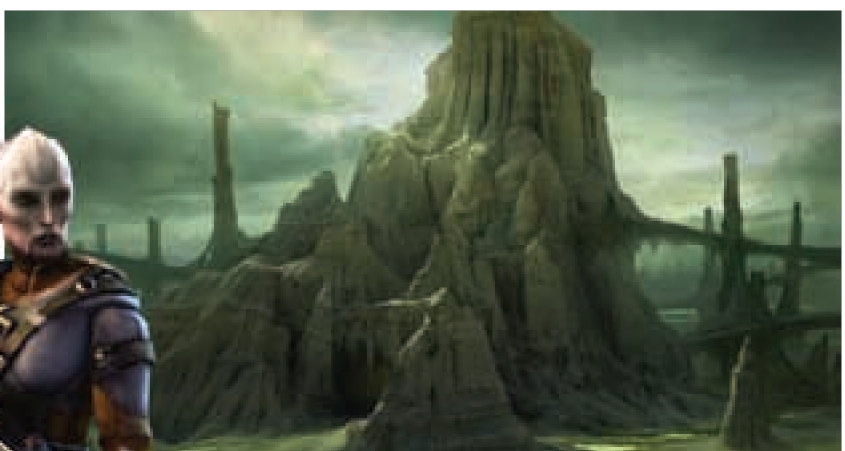
СЕКРЕТ!

– В Tabula Rasa много разнообразного оружия на все случаи жизни. Не забывайте носить с собой разные пушки – шотган хорош в ближнем бою с группой врагов, винтовка отлично подойдет для битвы на почтительном расстоянии, ракетница незаменима супротив техники. Экспериментируйте!

– Обратите внимание, что для большей меткости стоит присесть, это особенно важно, если имеешь дело с винтовкой. Помните, что каждое оружие «разогревается» – первые два-три выстрела наносят минимальный урон, дальше – больше. И, конечно, в процессе стрельбы поменьше бегайте.

– Против тварей, которые лезут в ближний бой, прекрасно работает крепкий удар в челюсть прикладом – нажмите «Н» и отправьте наглеца в нокаут. Главное, смотрите, чтобы у выбранной пушки был хороший Melee Damage.







Волшебная сила

Специальных способностей в Tabula Rasa сравнительно немного, но вот заполучить их не так просто – чтобы активировать уже изученные приемы, необходимо отыскать специальные логосы, которые-то и помогут как следует использовать навыки. В списках есть и обычные «фокусы» – например, Lightning позволит бросаться во врагов молниями, Sprint временно увеличивает скорость бега, а Rage – мощность атаки. Но существуют и особо сильные способности, присущие лишь тому или иному классу. Так, изучив Shredder Ammo, снайпер будет пробивать из своей винтовки любую броню, а медик сумеет найти пиктограммы, позволяющие лечить дружественных персонажей и временно брать под контроль разум врагов. В общем, стимул прочесывать мир игры в поисках логосов, без сомнения, есть.

При этом, стоит вам героически появиться на поле боя, как злодеи тотчас сосредоточат огонь на вашей скромной персоне, так что все приключения проходят под аккомпанемент выстрелов и взрывов в атмосфере непрекращающегося боя. Впрочем, враги в Tabula Rasa выступают, скорее, в роли преграды на пути к выполнению заданий. Хотя сражения часты, опыта на них много не заработаешь, так что на первый план выходят квесты – именно за их выполнение даются самые ценные награды, а XP поступает в промышленных масштабах. К тому же каждое задание – это полновесная история, которая лучше помогает понять, что происходит в мире игры. Здесь же, кстати, еще один реверанс в сторону простых игроков – выполнить любой квест и зачистить инстанс всегда можно в гордом одиночестве, не оглашая игровой чат мольбами о помощи. С одной стороны, это плюс – не нужно подбирать партию, можно сосредоточиться на игре; с другой – ощутимый минус: мы ведь и ходим в онлайновые миры, чтобы найти новых друзей, вместе с живыми людьми выполнять особо сложные задания, разделить с братьями по разуму радость победы и горечь поражения. А в Tabula Rasa вроде бы и можно собираться в группы, но дело это сугубо добровольное, и всегда есть вариант докачать пару уровней персонажу и разделаться с любым заданием самому.

Светлое будущее?

Главный минус Tabula Rasa как раз в том, что она... слишком простая. То есть, кроме сражений и выполнения заданий делать просто нечего. Из сторонних развлечений доступен пока что бессмысленный крафтинг и… все. Нет PvP (смешные дуэли между дружественными игроками не считаются), а значит, невозможно доказать свое превосходство живому сопернику, и даже аукцион прикрутили только в последнем патче. В нынешнем виде Tabula Rasa больше напоминает скоротечный аттракцион с яркими спецэффектами, но уж никак не мир, где интересно жить и куда хочется возвращаться. Вдобавок пока еще малоэффективные поддержка и бета-тест: некоторые локации жутко тормозят, сервера регулярно падают и недоступны по нескольку часов, множество глюков в самой игре – враги, например, любят проваливаться сквозь землю.

Ричард Гэрриот, конечно, обещает все поправить. Сделать больше возможностей, реализовать настоящий PvP, повысить стабильность – разработан даже хитрый план по выпуску патчей и дополнений. Если все получится, то Tabula Rasa имеет все шансы со временем превратиться в прекрасного лебедя. Вопрос лишь в том, хватит ли на это сил и средств и не разбегутся ли к тому времени и без того немногочисленные игроки. Мы, если что, искренне желаем Ричарду удачи – у Tabula Rasa действительно есть потенциал. СИ


17.04.2008
ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ
КИНО
НАГРАДЫ
MTV
8
17 АПРЕЛЯ 18:00
ПРЯМОЙ ЭФИР НА MTV
KINO.MTV.RU
РЕКЛАМА

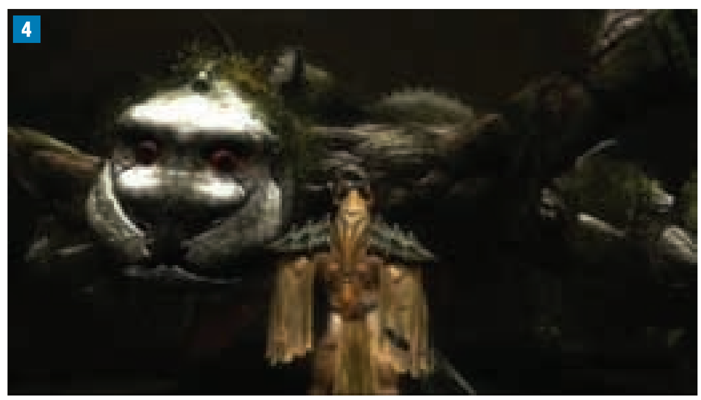




Вместе весело шагать?

И все-таки есть в Circle of Doom и однозначно положительный момент. Имя ему – Cooperative Mode, или совместное прохождение. Таковое возможно только при наличии подписки на Xbox Live и подключении к Internet, но если есть и то, и другое, ищите себе напарника (а лучше двух-трех) и забудьте о «сингле», как о страшном сне. Разумеется, Cooperative способен искоренить далеко не все недочеты, но со многими из них будет куда легче примириться. А вот сражения становятся не в пример увлекательнее – факт.





1 Графика в целом неплоха, хотя избыток motion blur заметно портит общее впечатление.

2 С сюжетными сценами решили не мудрить – встречаются два персонажа и заводят беседу минут на 10-15. Понять, о чем идет речь, как правило, довольно трудно.

3 Прежде чем браться за серьезные дела, потренируйтесь-ка сначала на... ящерицах.

4 Первый босс – многоголовый паук размером с небольшой дом – практически безобиден, но очень живуч.

5 Расстреливать недругов с дальней дистанции – лучший способ сохранить здоровье. Так любит говорить Врен.

6 Чем больше меч, тем громче слава!

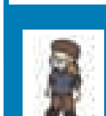


ВИДЕООБЗОР МУЛЬТИПЛЕЕРА НАЙДЕТЕ НА НАШЕМ DVD

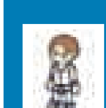
УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: action.slasher/role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Алион»
РАЗРАБОТЧИК: Blueside
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: www.kufcod.com



Автор:
Red Cat
chaosman@yndex.ru



Автор:
Артем «cg» Шорохов
cg@gameland.ru

KINGDOM UNDER FIRE: CIRCLE OF DOOM

НА ЭТОТ РАЗ КОРОЛЕВСТВУ ДЕЙСТВИТЕЛЬНО ГРОЗИТ БОЛЬШАЯ БЕДА.

Попытка исправить то, что и так хорошо работало, – верный способ остаться в дураках, что уже не раз доказывали многие разработчики, известные и не очень. Однако коллектив студии Blueside решил проигнорировать чужие неудачи: вооружившись одобрением Microsoft, доблестные корейцы бросились переделывать успешный сериал Kingdom Under Fire, породив на свет невзрачную Kingdom Under Fire: Circle of Doom.

Для тех, кто с прошлыми частями Kingdom Under Fire на Xbox незнаком, уточним: то были весьма удачные попытки поставить в одну упряжку action/RPG и стратегию в реальном времени. Главный герой получал командование над несколькими боевыми соединениями, после чего выполнял поручения вышестоящих инстанций, постепенно накапливая опыт и разучивая новые умения. Всего этого больше нет – ожидаем лишь в свежеанонсированном сиквеле для Xbox 360 и PS3. А вот в Circle of Doom от тактики решили избавиться, боевую систему перекроили на новый лад (сразу предупреждаем: привыкнут к ней не все), а сюжет упростили до совсем невнятных сценок и диалогов. В результате получилась игра на первый взгляд совсем бестолковая и на редкость однообразная. Причем от начала и до конца. Шесть персонажей (пятеро доступны сразу, одного нужно «заработать») положение не спасают, хоть и щеголяют набором различных характеристик, вроде силы и скорости. Что ж, здоровяк Дуэйн действительно не отличается проворством, тогда как бледнолицый Лайнхарт демонстрирует в бою завидную прыть. Но сделать процесс увлекательнее подобные различия не в силах. Их запросто перевешивают безумно тягомотные уровни и толпы одинаковых чудищ. Редкое удовольствие – стычка с большим и живучим боссом – непоправимо портит необходимость на протяжении 15-20 минут лупить этого самого босса, нажимая на однудве кнопки... Озарение снисходит поздно: Circle of Doom требует недюжинной прокачки и заточена в первую очередь под совместные похождения в онлайне. Примирившись с этой странностью, вскоре замечаешь: играется уже и бодрее и интереснее. Хотя однообразных лабиринтов и бесконечно повторяющихся стычек с «экспой» ничуть не убавилось.

Играть в одиночку – напротив, с каждым часом становится все тоскливее. Почти полное отсутствие динамики – второй из недостатков, и, возможно, куда более серьезный, чем однообразие. Да, лабиринты кишат недругами. Да, каждый уровень неизменно заканчивается потасовкой с большим и мерзким боссом. Но оживить происходящее на экране ни многочисленные монстры, ни потоки пролитой вами крови (не забудьте поста-


5

Мнение

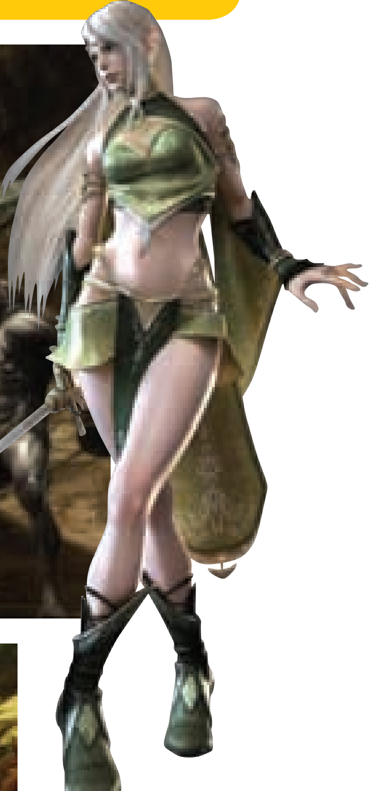
Евгения Закирова Zakirov@gameland.ru

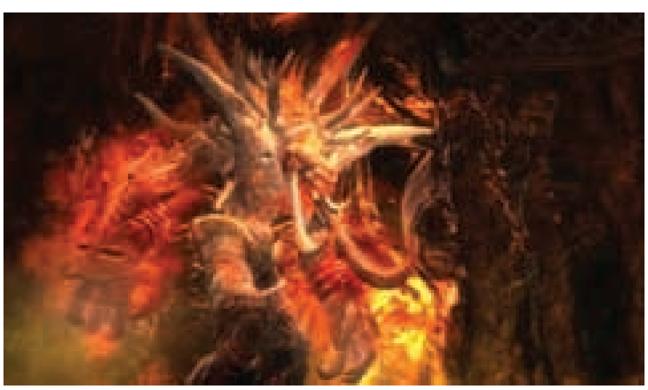
Если не сравнивать новую KuF (а поскольку это не номерная часть сериала, то сравнивать, кажется, и вовсе незачем) с предшественницами, то Circle of Doom лишится половины приписанных ей недостатков. Эта игра способна занять на очень долгое время, и ее боевая система вовсе не так проста, как кажется после беглого ознакомления. Статусные атаки, «стан», отбрасывание назад при ударе копьями… Без затей колотя по кнопкам, далеко не убежишь! Несколько по-настоящему разных персонажей на выбор, богатый оружейный склад, превосходный набор противников… Каждого монстра хочется рассмотреть повнимательнее, поближе. Мультиплеер – отдельная песня! Можно купить KuF: CoD и сразу, даже не пробуя сингл, подключиться к Live и начать проходить с друзьями. После выхода патча, правда, ситуация несколько изменилась, игровой баланс претерпел совершенно ненужные перемены. Так ведь и это не беда: есть способ стереть злосчастную «заплатку»!

Смерть влюбленной жадины

Путешествуя по унылым лабиринтам Circle of Doom, вы время от времени будете натыкаться на Идолов Жадности (Idol of Greed), Смерти (Idol of Death) и Любви (Idol of Love). Не стоит бояться истуканов – зла вам они не причинят, а вот пользу принесут немалую: именно им выходит сбыть ненужный арбалет или поднадоевшие латы и прикупить обновки. Кроме того, идолы «подрабатывают» камерами хранения: на их попечение можно оставить различные ценности, которые не хочется таскать при себе. Наконец, именно идолы позволяют попасть в мир снов – довольно странное местечко, где герой, во-первых, может попытаться получить хоть какую-то информацию о том, что вообще вокруг происходит, а во-вторых, овладеть новыми спецприемами. Точнее, игрок выбирает, чему бы он хотел научиться (список дисциплин, кстати, не так уж мал), а ему в ответ сообщают, что нужно сделать, дабы усвоить новые знания (например, прикончить того-то и того-то). Собственно, это и есть дополнительные задания – других в Circle of Doom не предусмотрено.


6







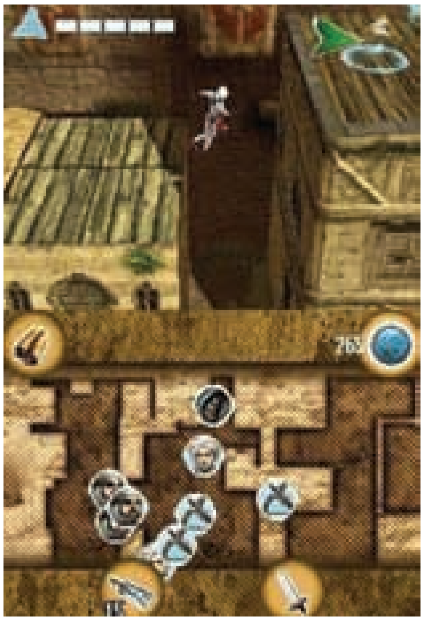
вить галочку в опциях) не в состоянии. Масла в огонь подливает заторможенное управление: какую кнопку ни нажми, вояки будто размышляют, реагировать им на команду или спокойно заняться своими делами. Смех смехом, но подобная «обстоятельность» порой приводит к катастрофическим последствиям: углубившегося в собственные невеселые мысли путешественника просто-напросто стаптывает ватага противников.
Свою лепту в «заторможенность» игры вносит и еще одна оригинальная идея студии Blueside. Дело в том, что определяющим фактором в сражениях становится запас Skill Points, ведь от него напрямую зависит число ударов, которое ваш подопечный способен нанести за один «раунд». И обратите внимание – именно синяя полоска SP в нижней части экрана оказывается смехотворно короткой и остается таковой на протяжении всех первых уровней, несмотря на усиленную «прокачку» персонажа. Между тем даже простой взмах палицей или выстрел из свежедобытого арбалета обойдется в огромное количество SP, не говоря уж о специальных приемах – эти, как правило, оставляют вас на несколько секунд беззащитными. Хорошо, если к тому времени большая часть врагов полегла. А ну как драка только-только началась? В таком случае извольте безропотно сносить уколы и зуботычины, пока герой вспоминает, как обращаться с мечом. Сама игра почти не намекает, как именно должно прокачиваться, чтобы герой выглядел на поле боя ловким удальцом, а не задумчивым инвалидом с задержками в развитии, – замысловатую премудрость приходится постигать на ходу, набивая шишку за шишкой, а то и вовсе начинать с нуля. Ну и еще одна претензия к боевой системе – отсутствие lock-прицела, который бы мог очень пригодиться во многих случаях. Точнее, сам-то прицел имеется (чтобы задействовать его, нужно зажать один из «шифтов»), но работает лишь в связке со стрелковым оружием. А вот сражаясь врукопашную, приходится выбрасывать комбо чуть ли не наугад. Нередко мы наблюдаем чудную картину: закованный в латы рыцарь остервенело рубит воздух, пока невозмутимый гоблин-шаман в сторонке неторопливо готовит заклинание позабористее.
В общем, впечатление игра производит очень странное: спонтанно ее полюбить едва ли получится, Circle of Doom признает только утомительный и кропотливый труд, наградой за который станет то самое удовольствие, о коем толкуют новоприобретенные поклонники. Над былыми же приверженцами сгустились тучи: мало того что сериал встал на тропку Diablo-клонов, так еще и разжился крайне спорными идеями, серьезными техническими просчетами и скучноватым «синглом». К какой категории игроков вы относите себя? СИ

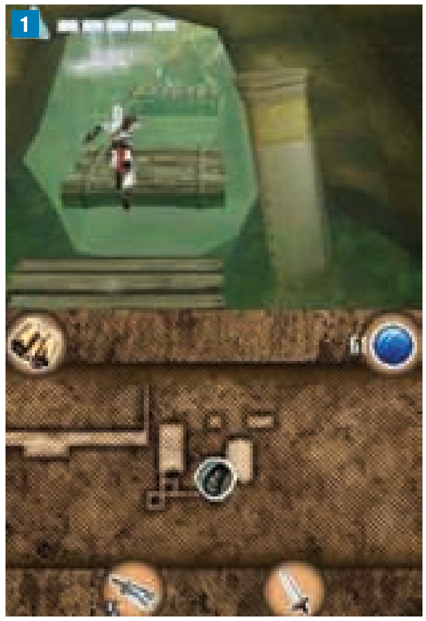
ВЕРДИКТ 6.0

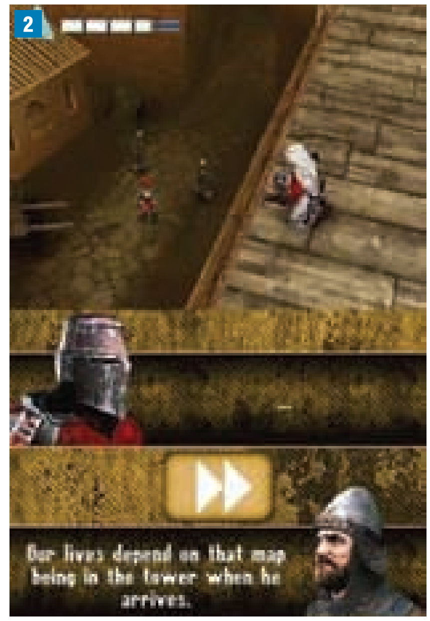
ПЛЮСЫ
Шесть персонажей, несколько уровней сложности, горы предметов экипировки, неплохая графика, возможность совместного прохождения.

МИНУСЫ
Невнятный сюжет, неудобная боевая система, заторможенное управление, скучные уровни, однообразные сражения.

РЕЗЮМЕ
«Ненастоящая» Kingdom Under Fire. Поклонники стратегий рвут на себе волосы, диаблистые манчкины плотоядно облизываются.

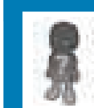






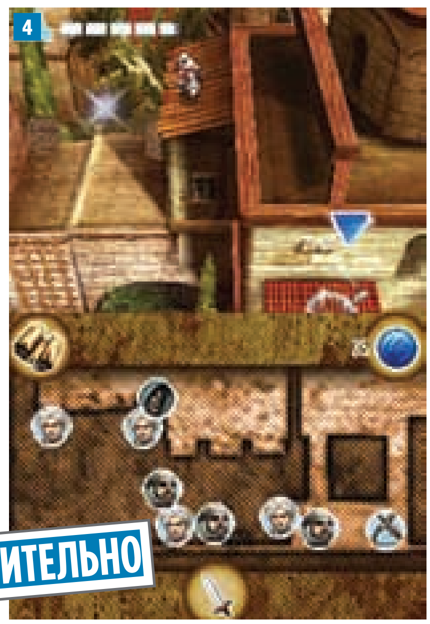
ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** Nintendo DS
- **ЖАНР:** action-adventure/platform.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Ubisoft
- **РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:** не объявлен
- **РАЗРАБОТЧИК:** Ubisoft
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **ОНЛАЙН:** http://assassinscreed.us.ubi.com



Автор:
Алексей «3erglinG» Косожихин
3ergling@gmail.com







Gameloft – международный (с штаб-квартирой во Франции) издатель и разработчик, известный на рынке игр для мобильных устройств. Начиная с прошлого года, компания стала обращать внимание и на другие платформы, в планах – разработки для Nintendo Wii.

1 Мини-карта на нижнем экране нужна не всегда, но и совсем без нее тоже нельзя.

2 «Шеф, у меня все время такое чувство, будто за мной кто-то наблюдает!»

3 Если увлеченно молотить по кнопкам, Альтаир начинает думать, что он – герой Soul Calibur.

4 Белое свечение – чекпойнт. Там же зачастую можно и сохранить игру.

5 Асассин, помни! Яблоку – нет, ключу – да!

ВЕРДИКТ 6.0

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ПЛЮСЫ
Достоверный антураж Ближнего Востока, мягкая и плавная анимация, приличная трехмерная графика, неплохие мини-игры, ловкие прыжки по платформам.

МИНУСЫ
Частота смены кадров иногда просегает, управление проблемно, сюжет уныл и бедноват, а связь с оригинальной игрой едва заметна.

РЕЗЮМЕ
Проходной трехмерный платформер для фанатов оригинала, не заслуживающий особого внимания со стороны остальной части игрового сообщества.

ASSASSIN'S CREED: ALTAIR'S CHRONICLES

ОДНОРУКИЙ, ОДНОНОГИЙ, ОДНОГЛАЗЫЙ УБИЙЦА.

В середине января информация о выходе Assassin's Creed на портативной платформе от Nintendo не на шутку взбудоражила фанатов нашумевшей игры. Разработчики не заставили нас долго ждать – и уже меньше чем через месяц Altair's Chronicles появилась на свет. Увы, смелых ожиданий она не оправдала. Формально Altair's Chronicles является приквелом к оригинальной Assassin's Creed. Молодой асассин Альтаир получает задание захватить некую Чашу, с помощью которой удастся остановить разрушительный Крестовый Поход. На этом история и заканчивается – персонажи совершенно безлики и нужны лишь для того, чтобы подвести главного героя к цели. К тому же, из игры начисто вымараны все события, происходящие в «настоящем времени».

Свобода перемещения по средневековому Ближнему Востоку также канула в Лету, и все портативные приключения асассина ныне сводятся к линейным пробежкам по улицам, крышам и всяким канализациям. Попутно предстоит выполнять различные акробатические трюки – прыгать через пропасти и забираться на стены, однако подобные развлечения свойственны всем платформерам такого рода (например, DS-инкарнации Pirates of the Caribbean) и ничуть не напоминают головокружительный паркур оригинальной Assassin's Creed. К сожалению, не всегда удается быстро определить направление прыжка – и умирать Альтаир будет часто. Трудности с управлением возникают и во время боев – то и дело связывающиеся в комбо-цепочки слабые и сильные удары будут пролетать мимо противников. С боссами сложнее – урон им наносится только из специальных позиций нажатием на определенную кнопку. Естественно, бесконечные пляски вокруг врага не идут Альтаиру на пользу. Время от времени выпадает шанс поучаствовать в мини-играх с применением стилуса – будь то выуживание ключа из чужого кармана или настоящий допрос с пристрастием. Мини-игры не сложны, но и особого разнообразия в геймплей не привносят – ни они, ни постепенное улучшение способностей и оружия Альтаира. Трехмерная графика Altair's Chronicles весьма симпатична – восточный антураж радует глаз, а более-менее детально проработанные интерьеры прибавляют достоверности. Анимация персонажей и окружения также весьма хороша. Да, нередко впечатление портит низкий фреймрейт, но это не слишком досаждает. Звуковое сопровождение неплохо, несмотря на повторяющиеся выкрики на арабском, которые могут через какое-то время утомить.

Что мы получили в итоге? Крепенький середнячок на любителя, весьма обычную «игру по мотивам» – только в этот раз по мотивам популярной видеоигры. Если не ждать от Altair's Chronicles чего-то невиданно-прекрасного, то этот незатейливый платформенный боевик вполне сможет занять на вечер-другой. СИ


icq TV
game)land
представляют
Fashion
Фитнес
ICQ TV в любое время в любом месте!
Все, что вы хотели бы увидеть, и даже больше: музыка, экстрим, мода, игры, спорт, кино, мультфильмы
и многое другое в удобное для вас время в любом месте.
Подключайтесь бесплатно к ICQ TV и смотрите Интернет телевидение нового поколения!
Сервис доступен в версиях ICQ6 и Rambler ICQ6.



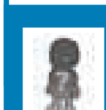


Очень удобно организована разработка ресурсов: строишь себе рядом с месторождением склад, уже укомплектованный рабочими (со временем их количество можно увеличить). Система, конечно, славная – не надо заниматься микроменеджментом рабочей силы… Беда только в том, что на этом микроменеджменте во многом и построен жанр, и без него, честно говоря, неуютно и скучновато. Поскольку, если убрать из игры командование рабочими и управление специальными способностями юнитов в ходе боя да еще и апгрейд зданий – что останется? Останется Empire Earth III.



ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.historic
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** Sierra Entertainment
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «Софт Клаб»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Mad Doc Software
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** до 8
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 3.2 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** www.softclub.ru/games/game.asp?id=10915



Автор:
Алексей Арбатский
vecsill@yandex.ru

EMPIRE EARTH III

РИК ГУДМАН МЕЧТАЛ СДЕЛАТЬ «ЦИВИЛИЗАЦИЮ REAL-TIME», НО НЕ ВЫШЛО. МАСТЕР УШЕЛ И МЕЧТУ УНЕС, А В ПУСТОМ ДОМЕ ПОСЕЛИЛИСЬ ПРИЗРАКИ.

На самом деле нам предлагают не одну игру, а фактически две. Первая – классическая RTS на историческую тему, мало чем отличающаяся от собратьев по жанру. Вторая – ее глобальная, стратегическая часть, разворачивающаяся на глобусе, разделенном на крупные области… тоже не бог весть какая новинка. Однако режимы отличаются значительно, и рассмотрим мы их по отдельности.

Режим «Сражение»

С первого взгляда ясно, что перед нами стратегия известного типа, каких хоть пруд пруди. Постройте ратушу, потом домики для увеличения численности населения, казарму, конюшню…

В игре два схожих типа ресурсов – это, простите за повтор, «ресурсы» и «доход». Первые получают при «разработке месторождений» дерева, камня, золота или пищи. Второй дает только торговля. Чтобы получать доход, нужно построить рынок, оттуда к ратуше будет ходить караван (со временем даже три каравана) и приносить этот самый доход: чем дальше находится рынок – тем больше выручка от него, чем ближе – тем быстрее появляются деньги.

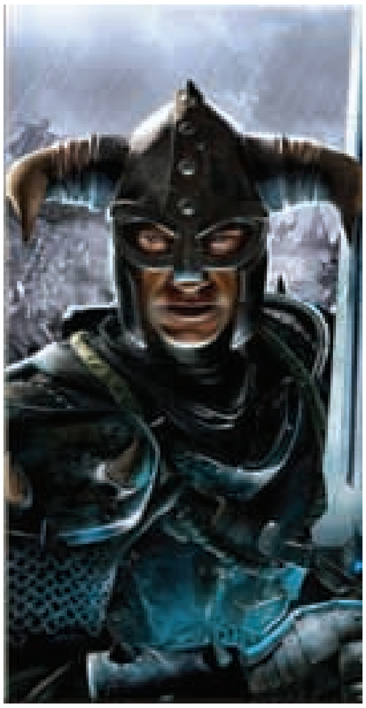
Вот и все, остальные здания вполне обычные и неинтересные – казарма для пехоты, конюшня для кавалерии и мастерская для машин.

Найди десять отличий

Интересности начинаются дальше. Дело в том, что привычная карта местности здесь разделена на области. И в каждой можно возводить здания только после того, как построишь ратушу. Причем, разумеется, в любом районе одному игроку позволено иметь единственную ратушу.

Все это сказывается на геймплее. Во-первых, домики разбросаны по всей территории, поскольку вам неважно их расположение. Здания возводятся там, где есть строитель. В результате мы получаем не города и не базы, а беспорядочно захламленную постройками карту. Конечно, в интересах обороны стоило бы расположить здания с умом – строить домики вплотную, чтобы создать дополнительную защиту и отвлечь противника, все умеют. Но можно этого и не делать: укрепленные цепью домишек границы проще держать на замке.

Хотя будь идея с областями должным образом реализована, она могла бы вывести игру в шедевры – как схожая мысль позволила Sins of a Solar Empire перенести главные плюшки Master of Orion II в жанр RTS. Возьми разработчики масштаб побольше – маленькие отряды вместо отдельных юнитов, целые города вместо домиков да скорость игры чуть помедленнее – и проблема была бы решена, а мы бы получили вожделенную «Цивилизацию» в реальном времени. К сожалению, судя по всему, авторы не очень задумывались о том, что и зачем они делают, предпочитая довольствоваться штампами. И даже достаточно интересная находка с областями не





История и правда трагичная. Жил да был Рик Гудман, легендарный «мистер Гринч». И была у него мечта – сделать «Цивилизацию real-time». И сотворил он Age of Empires. Сейчас, конечно, можно сказать, что игра эта стала клоном Warcraft'а и ничем иным. Но попробуем рассудить иначе: зато с тех пор мы говорим о жанре с четкими законами – об RTS… А стоило бы еще припомнить Dune II и заметить, что великая Blizzard тоже лишь развивала идею. Ерунда все это, важно, что человек сделал Age of Empires, имевшую шумный успех. И мог бы почивать на лаврах, да не стал. И пошли проекты: Empire Earth, Rise & Fall: Civilizations at War… И все никак не удавалось то, чего хотелось – то проблемы с продолжением серии, то с философией. А заложенные Гудманом серии жили и здравствовали, как и основанные им студии – Ensemble Studios (Age of Empires) и Stainless Steel Studios – и продолжали его дело. Mad Doc Software подключилась к проекту Empire Earth со второй части, которая тоже не блистала новизной из-за бестолкового топтания вокруг старых идей. Ну вот и дотоптались до третьей части…

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО





1 Шеренга людей с гигантскими дверями в руках, по недоразумению названных пикинерами, атакует вражеское здание. Кстати, один из приятных моментов сериала – здесь домики можно захватывать, а не разрушать.

2 Рыболовный плот. В игре есть удобная опция: приказываем юниту разведать территорию и он начинает бегать (или плавать) в поисках сытных мест. Обратите внимание на воду, она, кстати, хороша, как и в предыдущих частях сериала.

3 В тактическом режиме меняется время дня и ночи, а иногда идет дождь. На игру это не влияет, но приятно разнообразит картинку. Тележка зашибает для нас деньгу. Разработчики, похоже, сами так и не решили, для чего нужны ресурсы, а для чего доход – обычно для покупки требуется и то и другое в равных долях.

4 Ночь. Армия вторжения приготовилась напасть на беззащитное поселение. Лучница чувственно произносит: «Я сделаю все, что вы прикажете!» Вообще, надо отметить, озвучка великолепна, локализаторы постарались на славу.

Убрать из жанра командование рабочими и управление специальными способностями юнитов да еще и апгрейд зданий – останется Empire Earth III.

слишком оживляет игру: освоение карты остается весьма однообразным. Построил ратушу, рынок, склад возле месторождения – вот и все развлечения в новой области. А ведь можно было хотя бы численность населения на провинции замкнуть…

Управление

Хм, несколько озадачивает. Почему-то разработчики решили, что все стандартные команды, привычные для подобных стратегий, надо вынести на экран. Дважды щелкнув мышкой по юниту, мы НЕ выделим все боевые единицы нужного типа – для этого надо зайти в ячейку данной «армии» и щелкнуть по картинке с соответствующими юнитами. И такого рода странности встречаются сплошь и рядом. Например, поскольку в игре нет как таковых свободных рабочих – все они «крепостные», привязанные к своему складу, – нет и привычной иконки сбоку, показывающей бездельников. В результате строителей приходится выискивать по всей карте, натужно припоминая, где же мы в последний раз что-то возвели. Однако и это не все неудобства: апгрейды юнитов любовно упрятаны в их личных панелях. Во избежание путаницы, ни в коем случае нельзя забывать, какой тип воинов мы уже улучшали, а до какого еще руки не дошли.

Война

Могла выйти на славу. Разработчики поставили на принцип «камень-ножницы-бумага» – неудивительно, ведь так повелось с начала серии Empire Earth. Плохие всадники легко порвут даже очень хороших стрелков, мечники опасны для любой пехоты, а копейщики – для конницы. Вот только исполнение чудовищно. «Производства» готовых отрядов нет, поэтому в нашем распоряжении опять Генерал Зеленая Рамка, объединяющий целую толпу. Чтобы не попасть в тяжелое положение, достаточно составлять армию вторжения из бойцов разных типов, главное, чтобы войско оказывалось достаточно большим. А жаль. Поставь авторы во главу угла не математические показатели, а качественные отличия родов войск, могла получиться очень интересная война, и, кстати, без всякого микроменеджмента.

Высокое искусство дипломатии

Политика – штука тонкая, ее совсем не просто реализовать так, чтобы вышло и удобно, и понятно, и в то же время не слишком примитивно. Хороша она

ВЕРДИКТ 6.0

ПЛЮСЫ
Отдельные находки в стратегическом режиме «Вся Земля», система областей на классическом поле RTS-стратегии, приятные мелочи в интерфейсе.

МИНУСЫ
Все это мы уже знаем, все это уже где-то было. А то, чего не видели, придумано, кажется, лишь для того, чтобы игрок сумел найти 10 отличий.

РЕЗЮМЕ
Свалив в одну кучу идеи Age of Empires и добавив «новинки» стратегического режима Total War, невозможно совершить прорыв в индустрии.



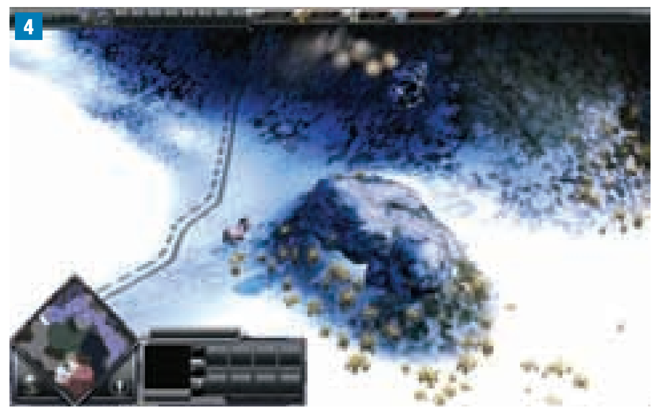
1 Смешные мультяшные колесницы атакуют тяжелую кавалерию, вооруженную экзотическими «бычьими языками». По недоразумению она называется «македонской конницей». Александр Македонский переворачивается в гробу.



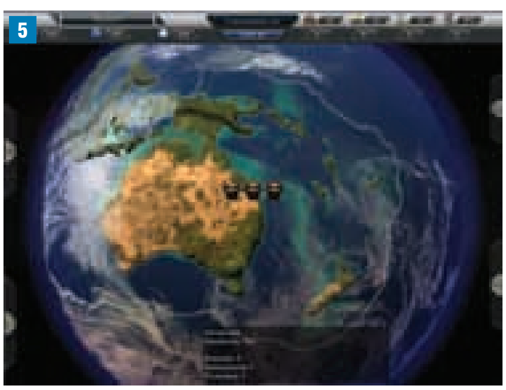
2 В свое время телеги превращаются в грузовики. Апгрейды для этого не нужны, все происходит само собой. Удобно? Может быть. Но смертельно для игры этого жанра.



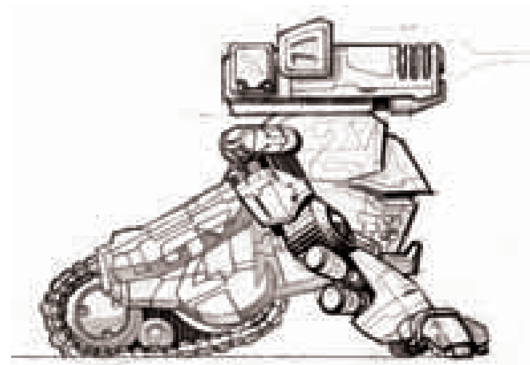
3 Прекрасная команда! На первом плане – мечник с длинным мечом. Рядом «драгуны» на лошадях с тяжелым бардингом. В армию еще входят наши старые знакомые – пикинеры и… пара стрелков в шинелях и с магазинными винтовками.



4 А это вершина карьеры лучника – симпатичный летающий робот. Его товарищам повезло меньше – они до сих пор таскают пики и щиты, смущенно ловя на себе изумленные взгляды водителей грузовиков и рабочих в новеньких комбинезонах.



5 Стратегический режим. Перед нами очень бедная область – она дает всего два военных очка или одно экономическое или политическое. Очки эти расходуются на всякие интересные здания и на покупку специальных агентов.



Пожалуй, одно из главных достоинств игры – великолепная локализация. Озвучка очень хороша, да и забавные реплики пиксельных человечков со всеми их дурацкими шуточками переведены с большой любовью. Термины удачны, тексты изложены хорошим русским языком, а не «классическим канцеляритом». К диску прилагается исчерпывающе полный мануал, с простым и понятным описанием происходящего.

в очень немногих играх – Knights of Honor, Crusader Kings…
Вот и в нашем случае, поскольку как бы политика является как бы важным инструментом, она и позволяет как бы победить как бы мирным путем… В итоге все эти сложности выливаются в традиционную серию разного рода взяток, раздаваемых врагам. Особенно веселит специальное задание: возвести монумент. Стоит построить его на чужой территории, как легковерный недруг, может, и не воспылает к нам любовью, но отношения с ним точно наладятся. Само собой, к концу игры, когда ресурсы девать некуда, приграничные земли соседа напоминают мастерскую скульптора, а он в благодарность за монументы становится нашим союзником.

Забавные анахронизмы

Самое странное в игре – парад эпох прямо на карте. Времена приходят и уходят на удивление просто: вот ученые набрали какое-то количество очков науки – и все, готово, можно переменить век, как уровень штаба в Warhammer 40 000: Dawn of War.
Только вот если при смене эпох все войска сами по себе сразу мутируют во что-то соответствующее новому времени – остаются «аппендиксы». И на скриншотах вы увидите эту чудную картину: танки, а рядом с ними «драгуны». Кстати, рода войск – это вообще отдельная история. «Драгуны» выглядят почему-то, как рыцари XV века с аркебузами. «Пикинеры» – как какие-то странные копейщики с гигантскими щитами, обтянутыми буйволиной кожей. Но мало того, что подобные войска смотрятся диковато, они вполне себе приносят пользу, сражаясь рядом с танками. В отличие от любимой «Цивы», устаревшие части распускать незачем. Вы ограничены только численностью населения, которая легко увеличивается за счет строительства бесконечных домиков.

Режим «Превосходство»

К чести господ разработчиков, в этом режиме многое сглаживается. Стратегическую часть тактической игры с поделенной на провинции территорией редко кому удавалось сделать хорошо. В Total War она превратилась в жалкую пародию на развитие цивилизации, сопровождаемую строительством нелепых сараев; в Warhammer 40 000: Dawn of War тоже не кажется полноценным стратегическим режимом.
А вот в Empire Earth III получилось очень даже неплохо. Каждая область имеет доход, выраженный не в абстрактных «деньгах», а в очках политики, экономики, войны и «учености». Эти очки тратятся на множество разных полезных вещей – на изобретательство, строительство, развитие науки и т.д. и т.п. Ну и конечно, богатая и интересная система агентов, делающих соседям всякие гадости, причем у каждой стороны гадости свои. Учитывая, что в этом режиме позволено изменять состав армий, которыми вы сможете распоряжаться на карте, вам, как правило, просто не придется комбинировать рыцарей и танкистов. А, следовательно, ваш берсерк не будет воодушевлять боевых роботов. Что меня как-то успокаивает.

Мораль

Прежде чем браться за создание игры, стоило бы чуточку поразмыслить о выборах, которые должны или не должны стоять перед игроком. Неплохо бы задуматься над тем, что авторы хотят сказать и для чего делают ту или иную штуку. В противном случае игру ожидает судьба странной Empire Earth III, собранной из чужих запчастей. СИ



Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы
Nintendo Wii
9984 р.
PlayStation 2 Slim
5200 р.
Xbox 360 Elite (120 GB)
17680 р.
НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ
ИГРАЙ!
PlayStation 3 (40Gb)
15990 р.
PSP Slim & Lite
7280 р.
Покупку можно оплатить электронными деньгами
Возможность доставки в день заказа
Специальная цена на приставки при покупке 3-х игр
Final Fantasy XII: Revenant Wings 1560 р.
Assassin's Creed Altairs Chronicles 1300 р.
Call of Duty 4: Modern Warfare 1482 р.
Burnout Paradise 2080 р.
Mass Effect (region free) 1950 р.
Turok 2080 р.
Devil May Cry 4 2470 р.
Castlevania: The Dracula X Chronicles 1352 р.
Final Fantasy Tactics: The War of The Lions (PAL) 1560 р.
Assassin's Creed (PAL) русская инструкция 2028 р.
Army of Two (PAL) 2210 р.
Resident Evil 4 (Platinum) 1092 р.
Final Fantasy XII (Platinum) 1170 р.
Star Ocean: Till The End of Time 1300 р.
Resident Evil: The Umbrella Chronicles 1820 р.
Rayman Raving Rabbids 2 1924 р.
Devil May Cry 4 (PAL) 2470 р.
Heavenly Sword (PAL) 1950 р.



1 Артиллерия порой незаменима на поле боя, но чрезвычайно уязвима для вертолетов. Не оставляйте ее без присмотра!

2 В перестрелках с сухопутными подразделениями линкор получает заметное преимущество благодаря крупнокалиберным орудиям.

3 Кровожадные ксильванцы – не самый приятный народец, но воевать умеют не хуже других.

4 Очередной сюжетный поворот забросит вояк на заснеженные просторы Империи Тундра.

5 Хорошо вооруженному фрегату едва ль страшна авиация.

6 Кроме воздушных дуэлей, истребители более ни для чего не пригодны.





ХОРОШО

BATTALION WARS 2

ВОЙНА БЕЗ ОСОБЫХ ПРИЧИН.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Wii
ЖАНР: action.strategy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Kuju Entertainment
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
ОНЛАЙН: http://wii.nintendo.com/site/battalionwars2

Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru

Сделать хорошее продолжение хорошей игры – задачка не из простых. С одной стороны, публика всегда ждет чего-то нового, с другой – любое необдуманное нововведение тут же становится поводом для недовольства. Авторы оригинальной Battalion Wars, решая эту нелегкую задачу, попытались найти золотую середину. Удалось ли им осуществить задуманное?

Дань традициям

Начнем, пожалуй, с того, чего от Battalion Wars 2 ждать не следует, – дабы сразу же расставить точки на «i». Разработчики явно торопились, а потому предпочли закрыть глаза на некоторые промахи оригинала, попутно умудрившись допустить еще несколько досадных ляпов, связанных с техническими особенностями Nintendo Wii. Доводить до ума графику, и уж тем более собирать новый движок, никто не стал, хотя улучшать было что – текстуры еще в оригинале огорчали размазанностью, да и многим объектам десяток-другой (как минимум) полигонов не помешал бы. К сожалению, использовать «железный» потенциал Wii в Kuju не пожелали, отделавшись мелкими подачками, вроде разросшихся (но отнюдь не похорошевших) карт и симпатичной воды, на которую не грех и полюбоваться минуту-другую. Остальное за прошедшие два года практически не изменилось. Для выпущенных на Wii проектов это уже становится недоброй традицией. Где графика – там и звуковое сопровождение, которое также есть за что и поругать, и похвалить. Военный оркестр по-прежнему наяривает исключительно «для галочки» – саундтрек Battalion Wars 2 абсолютно ничем не запоминается. Актеры потрудились заметно лучше композитора, благодаря им (и, разумеется, сценаристам) большинство диалогов, как минимум, забавны и заметно оживляют суровые будни простого вояки. А вот затея разработчиков с динамиком контроллера сомнительна. У нас, во всяком случае, визг и хрипы несчастного пульта во время каждой перестрелки восторга не вызвали.
С управлением попытались обойтись малой кровью – однако волей-неволей использовали почти все кнопки нунчака и пульта, включая цифровую крестовину, тянуться до которой большим пальцем не очень-то удобно. Но самая неудачная затея – контроль над камерой при помощи гироскопов. Неосторожное движение пультом нередко приводит к катастрофическим последствиям, вынуждая вас в совершенно неподходящий момент корректировать точку обзора – например, пока ваши солдаты, оставшиеся без присмотра, гибнут под градом неприятельских пуль.

3



4

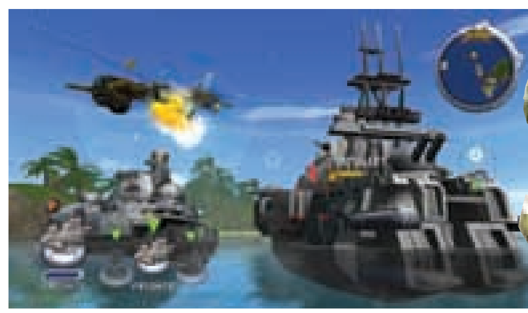


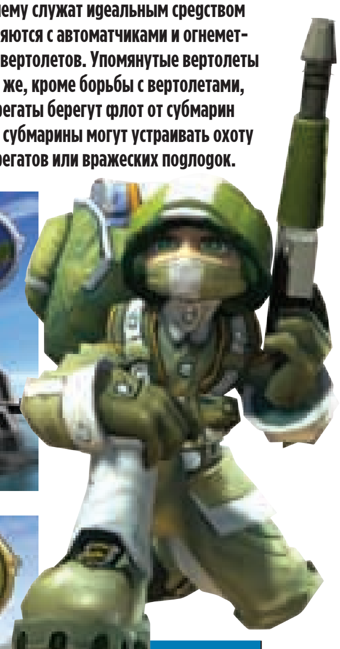


Друг против друга

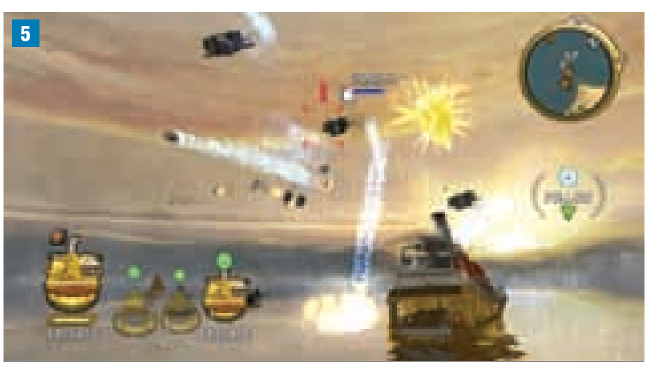
Многопользовательский режим буквально напрашивался еще в оригинальной Battalion Wars, но появился только теперь. И хотя отсутствие голосового чата несколько усложняет взаимодействие игроков, в общем и целом выполнены Wi-Fi баталии на достойном уровне. Есть возможность помериться силами в духе «стенка на стенку», в режиме Assault одному из участников предстоит штурмовать базу, где окопался второй, ну а Cooperative позволит общими усилиями сделать мир безопаснее и лучше.

Хотя с тактическим сериалом Advance Wars у творения Kuju Entertainment не так уж много общих черт, систему «сдержек и противовесов» английские разработчики у коллег из Intelligent Systems все-таки позаимствовали. Напомним, армия в Battalion Wars делится на пехоту, наземную технику (танки) и подразделения ВВС (самолеты и вертолеты). Во второй части к списку добавились также военно-морские силы, однако с их появлением баланс почти не изменился. Танки по-прежнему служат идеальным средством уничтожения построек и оборонительных сооружений, легко справляются с автоматчиками и огнеметчиками, но уязвимы для экипированных ракетницами пехотинцев и вертолетов. Упомянутые вертолеты как огня боятся мобильных систем ПВО и истребителей. Истребители же, кроме борьбы с вертолетами, в целом бесполезны. Что до ВМФ, то и тут все достаточно просто: фрегаты берегут флот от субмарин и вертолетов, линейные корабли заменяют тяжелую артиллерию, а субмарины могут устраивать охоту на линейные корабли и транспортные суда – если поблизости нет фрегатов или вражеских подлодок.

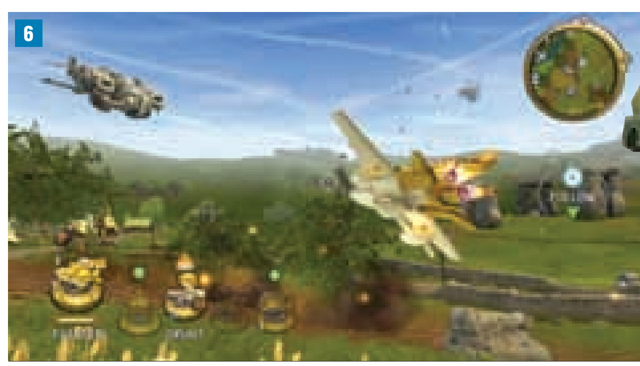




5



6



Рука бойцов колоть устала

Ну-с, вот мы и добрались до самого интересного – военных действий. Два с лишним десятка сюжетных миссий плюс многопользовательский режим – любители проявлять чудеса доблести и командирские навыки найдут где развернуться.

Механика сражений осталась прежней: под ваше начало попадает одно или несколько боевых соединений (пехота, наземная и воздушная техника, силы ВМФ), управляя которыми вы обязаны добиваться поставленных командованием целей. А уж заданий на каждую миссию предостаточно: тут вам и оборона береговой линии, и освобождение пленников, и стремительные вылазки вглубь неприятельской территории. Противник на первых порах ведет себя не слишком вызывающе, да и начальство не забывает делиться ценными соображениями. Но чем сильнее разгорается пожар войны, тем труднее на поле боя, а моральная и материальная поддержка «сверху» медленно, но верно иссякает.

На искусственный интеллект подопечных полагаться не приходится: стоит лишь на секунду зазеваться, и ваши автоматчики погибнут смертью храбрых в «неравном» бою с неприятельскими огнеметчиками, а бесценные мобильные системы ПВО враг в пух и прах разнесет из гранатометов. Выход есть – в решающий момент отобрать управление нужным отрядом у слабовольного AI и лично возглавить атаку. Тут главное не увлечься и, самостоятельно расстреливая супостатов, помнить (и видеть!), чем заняты подчиненные. Высший пилотаж – одновременно палить из базуки и раздавать приказы. И ни в коем случае не забывайте подбирать аптечки и канистры с топливом: они существенно продлевают жизнь пехоте и технике! Еще один важный момент – время. Никто не будет специально подгонять вас, тыча пальцем в зловещие цифры, но промедление в Battalion Wars 2 всегда грозит неприятностями – вплоть до полного разгрома.

Мирный договор

Первая Battalion Wars в свое время умудрилась изрядно взбудоражить владельцев GameCube, удачно объединив боевик от третьего лица и стратегию в реальном времени. Кое-какие огрехи, конечно, имелись, но мы полагали, что в продолжении разработчики уж подлатают все как следует. И очень обидно, что надежды эти не оправдались: перед нами все та же игра, лишь получившая несколько приятных дополнений (вроде многопользовательского режима), да местами изрядно подпорченная не самым дружелюбным управлением и строптивой камерой. Не провал, конечно, но и не шедевр. Обязательно попробуйте, если познакомиться с первой частью не довелось. СИ

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ

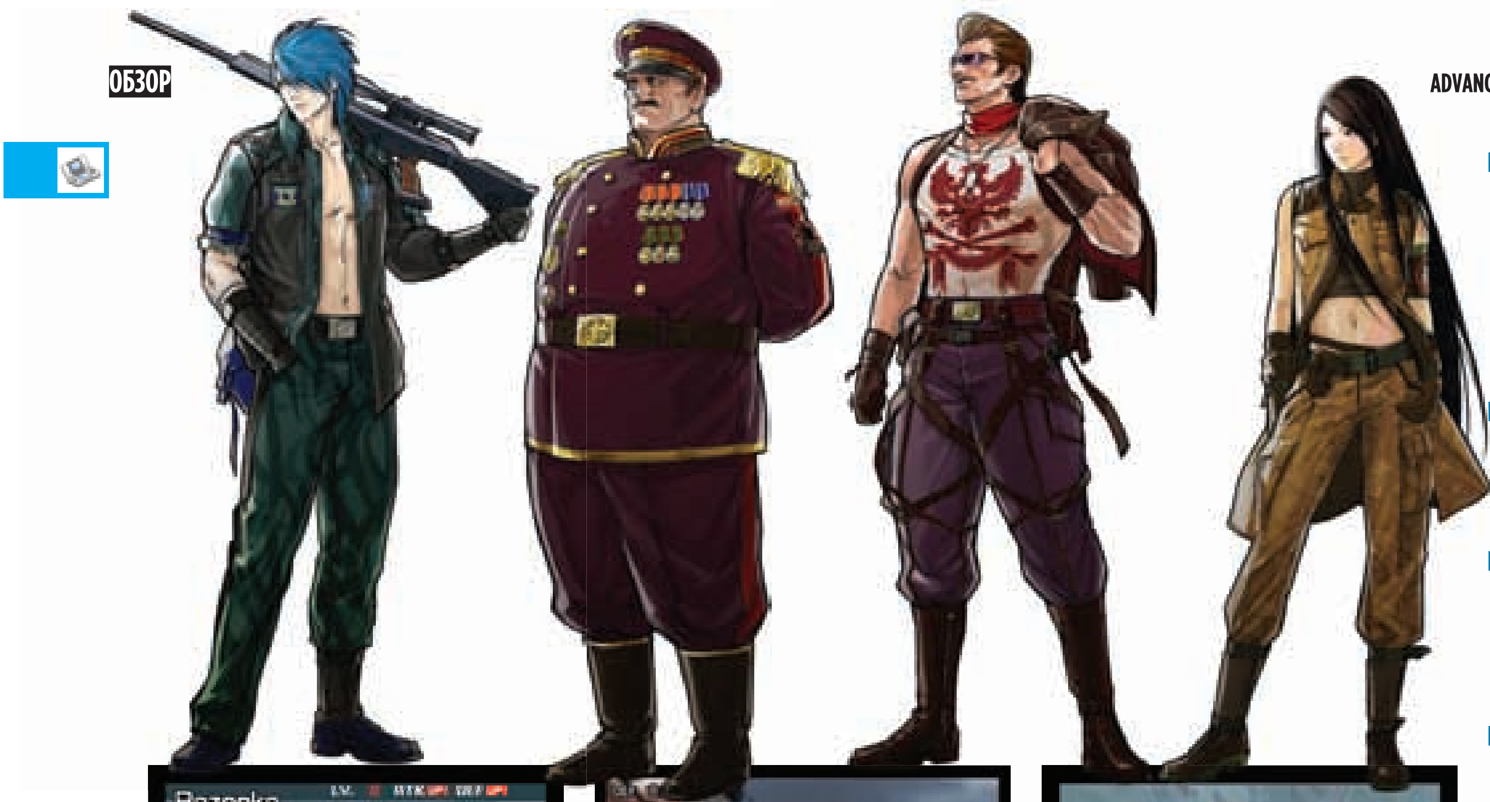
Интересная сюжетная кампания, появление военно-морских сил, многопользовательский режим, забавные диалоги.

МИНУСЫ

Почти полное отсутствие нововведений, неудобное управление Wiimote'ом, не самая современная графика, посредственные звуковые эффекты.

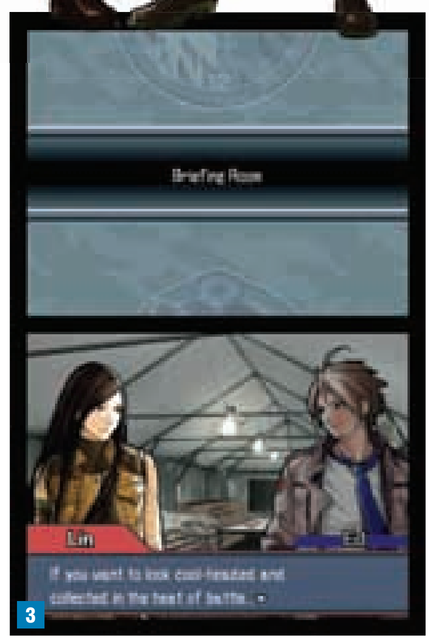
РЕЗЮМЕ

Неплохое продолжение хорошей игры. Но при известных усилиях со стороны разработчиков оно могло получиться куда лучше.









1 Юниты в Dark Conflict получают по уровню за каждого убитого врага, а с ними – и бонусы к защите и атаке. К несчастью, это лишь приятная мелочь – вот эта пехота, например, все равно против танка не выстоит.

2 Анимация атак все та же, что и раньше, – изменился лишь внешний вид юнитов. Привет серо-коричневой гамме.

3 В каждой миссии можно попросить у других персонажей совета по тактике ведения боя. Диалоги эти зачастую оказываются довольно забавны.

4 Наконец-то «честные» мосты! Теперь морские юниты могут проплывать под ними.

5 Камеру теперь можно приближать к полю боя. Иногда юниты меняются до неузнаваемости, да и обзор уж слишком уменьшается. Ура классическому виду!

6 Юнит с командиром на борту автоматически становится «асом» (то есть максимального, третьего, уровня) и получает изрядные бонусы.

ОТЛИЧНО

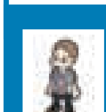
ADVANCE WARS: DARK CONFLICT

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

НОВАЯ ВЫДЕЛКА СТАРОЙ ОВЧИНКИ.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: strategy.turn-based.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Intelligent Systems
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
ОНЛАЙН: http://advancewars.com



Автор: Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

Стратегический сериал Advance Wars сопровождал портативные консоли Nintendo практически с самого запуска GBA в 2001 году. В Японии его знают и того дольше – зародился он еще в 1988 году с выходом Famicom Wars. И на протяжении вот уже двадцати лет у сериала оставались неизменными две узнаваемые черты. Первая – несерьезное, комично-мультяшное отображение боевых действий. Хоть война – явление, мягко говоря, нешуточное, в Advance Wars она всегда подавалась как игра и не более, игра двух командиров, где солдатики – расходный материал, о котором и задумываться не стоит, а поражение – лишь повод пренебрежительно махнуть рукой да перейти к следующему полю боя. Второй особенностью Advance Wars был заметный акцент на этих самых командирах (в игре они именовались CO). Зачастую именно выбор CO да грамотное использование его преимуществ и способностей решал исход битвы. Новая же часть сериала, Advance Wars: Dark Conflict, с легкостью отказывается от обеих традиций, бережно хранимых на протяжении двух десятков лет. Постапокалиптический мир. Метеоры смели с лица земли добрые 90 процентов населения, пылевые облака заслонили небо. У выживших же беда не только с пропитанием – и бандиты терроризируют немногочисленные поселения, и властолюбивые генералы, лелея захватнические планы, продолжают начатую еще до катастрофы войну, и неизвестный доселе вирус свирепствует среди населения, запросто превращая людей в цветочные клумбы. На этом безрадостном фоне разворачивается история юного кадета Уилла, потерявшего в катастрофе семью и друзей, а теперь рискующего лишиться и того немногого, что смог ему предложить новый, разрушенный мир. Сюжет Dark Conflict писан заметно более темными красками, нежели предыдущие игры сериала, – и вызывает сильный эмоциональный отклик. Вместе с тем его нельзя назвать выдающимся: персонажи шаблонны, повороты сюжета предсказуемы, а от наивно-патетичного робингудства Уилла укачивает с первых же минут. Впрочем, для людей, которым не нравилась эстетика «войны в песочнице», Dark Conflict может стать той игрой, что привлечет к сериалу – именно своей «серьезностью». С точки зрения геймплея, однако, столь радикальных перемен не произошло. По-прежнему мы управляем разнообразными юнитами – пехотой, боевой техникой, кораблями, субмаринами, самолетами и вертолетами. Пехота захватывает города (которые каждый ход исправно поставляют деньги), а также фабрики, порты и аэропорты, где и производятся соответствующие юниты. Баланс оных в новой части был подправлен: явно «перекачанные» неотанки и стелс-истребители бес-



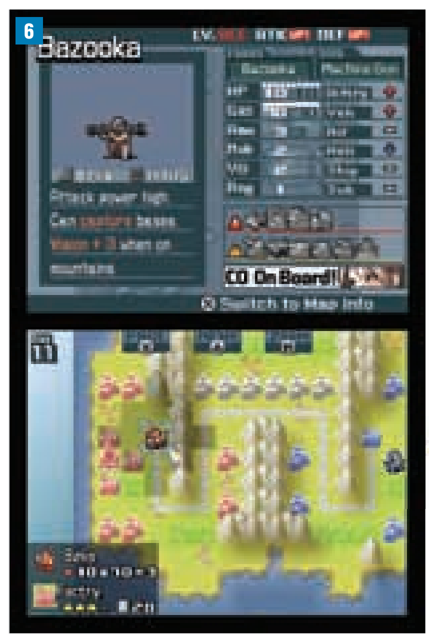
Списав на свалку истории кучу старых юнитов и добавив новых, в Intelligent Systems еще и изменили большую часть переживших чистку. Так, пехота теперь стоит на пять сотен дороже, что делает покупку мобильных мотоциклистов и солдат с мощными базуками еще более выгодной. Артиллерия с внедрением противотанковых пушек такого же радиуса поражения, но обладающих при этом куда большим функционалом, совершенно утратила актуальность. Ракеты «земля-воздух» увеличили дальность стрельбы до 6 клеток, благо остались единственным средством сбивать воздушные юниты издалека. Все потому, что авианосцам дистанционные атаки больше не удаются – и теперь на воде крейсеры приносят больше пользы. Вконец обнаглели линкоры, они нынче единственный юнит, способный и передвигаться, и дистанционно атаковать в один ход. Подешевели средние и тяжелые танки – теперь они доступнее самолетов. Но самой, пожалуй, полезной боевой единицей оказались противовоздушные пушки, с легкостью выкашивающие всех, до кого только могут дотянуться (за исключением бронированных танков и противотанковых укреплений), и стоящие при этом какие-то плевые семь тысяч.











следно исчезли, равно как и все прочие юниты, дебютировавшие в Black Hole Rising и Dual Strike. Новые участники баталий – мотоциклисты с приличным радиусом передвижения (способны захватывать здания пехотинцев); оснащенная осветительными снарядами ракетница; противотанковая пушка, способная как палить на дальние дистанции, так и контратаковать врага в упор; годный разве что для сбивания вертолетов дешевый «кукурузник»; наконец, ломающий столь тщательно выстроенный баланс гидросамолет, хотя и доступный для сборки только на дорогущем авианосце, но сочетающий при этом низкую стоимость с разрушительной силой против совершенно любого типа юнитов. В отличие от многих других игр, где боевая система построена по принципу «камень-ножницы-бумага», в Advance Wars все далеко не столь однозначно.

Вместе с тем CO, игравшие важнейшую роль в предыдущих частях, отошли на второй план. На протяжении всей кампании их и менять-то невозможно! CO Powers, ранее бывшие решающим аргументом в битвах, появляются лишь ко второй половине игры, причем так незаметно, что Dark Conflict можно запросто пройти, и не подозревая об их существовании. Бонусы же самих CO более не распространяются на все поле боя. Чтобы их получить, нужно посадить командира в любой выбранный юнит, и все находящиеся в радиусе пары клеток от полководца получат прибавку к атаке и защите. Потеря отряда с командиром к поражению не ведет – его можно просто пересадить в новый. CO Powers же теперь особой пользы не приносят, а сами CO не больно-то сбалансированы. В общем, давние поклонники сериала имеют все основания разочароваться в Dark Conflict. Основная кампания состоит из 26 миссий, для прохождения которых потребуется часов двадцать. По ходу дела открываются и так называемые тренировочные, повышенной сложности карты, которые, впрочем, в режиме свободной игры и так доступны изначально. Столь любимый режим War Room и возможность «покупать» новые карты, CO и бонусы из Dark Conflict исчезли. Им на смену пришел долгожданный онлайновый мультиплеер, который – ура! – реализован на твердую «пятерку». Обмен самодельными картами (теперь их можно сохранять десятками!), матчи со случайными противниками и с друзьями, голосовой чат, обилие настроек… Мультиплеер позволяет закрыть глаза на ослабшие однопользовательские возможности.

В целом же Dark Conflict – достойная преемница Advance Wars, и поэтому всячески рекомендуется для приобретения. Тем не менее шаг назад в важнейших аспектах игры не позволяет дать ей «девятку», которой у нас удостоились все три предыдущие части. СИ

ВЕРДИКТ 8.5

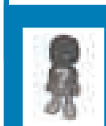
ПЛЮСЫ
Превосходные мультиплеерные возможности, стильный дизайн и по-прежнему интересный геймплей.

МИНУСЫ
Переработанный баланс местами дает трещины; роль командиров чрезмерно преуменьшена; синглплеер потерял в весе.

РЕЗЮМЕ
Сериал Advance Wars наконец-то выбрался в онлайн, чего мы от него и ждали – но при этом претерпел ряд весьма неоднозначных перемен.

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: shooter.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клаб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA Bend
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
ОНЛАЙН: www.syphonfilter.com



Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



1 Обилие противников – не повод для паники. В отличие от настоящих шпионских игр, в Syphon Filter врагов принято валить пачками.



2 Разумеется, под водой нельзя использовать привычное для наземных сражений оружие. Вот разработчики и вручили Логану гарпун.



3 В игре есть возможность включить автоприцеливание, но только в однопользовательском режиме. Так что, если собираетесь осваивать мультиплеер, лучше сразу откажитесь от поблажки, чтобы потом не пришлось отвыкать.

Предыдущую игру сериала теперь не назовешь PSP- эксклюзивной: ее уже переиздали для PS2. Есть ли шанс у Logan's Shadow пробраться на PS3? Возможно. Пожалуй, что есть. Но в любом случае произойдет это не слишком скоро, так что, если считаете себя поклонником Syphon Filter и прочих игр со шпионской тематикой, задумайтесь о покупке PSP.







ВЕРДИКТ 8.5

ПЛЮСЫ
Отличный режим тренировки, качественные звуковые эффекты, прекрасная графика, удобное управление, интересные уровни.

МИНУСЫ
Враги демонстрируют полное отсутствие интеллекта. Игру можно пройти за 2-3 вечера, а для многопользовательского режима карт явно маловато.

РЕЗЮМЕ
Достойной игре – достойное продолжение. Отличный подарок для всех владельцев PSP, независимо от жанровых предпочтений.

SYPHON FILTER: LOGAN'S SHADOW

ОТЛИЧНО

РЕКОМЕНДУЕТ «СИ»

ДУМАЕТЕ, НА DARK MIRROR ВСЕ ЗАКОНЧИЛОСЬ? КАК БЫ НЕ ТАК – АГЕНТ ЛОГАН СНОВА ГОТОВ К БОЮ!

Logan's Shadow была обречена стать хитом: выпущенная сразу вслед за PSP Slim, очередная часть возрожденного на портативной консоли сериала Syphon Filter с ходу нахватала высоких оценок по всему миру. Несмотря на мелкие недостатки, перед нами – одна из лучших игр 2007 года для PSP. Доказательства? Пожалуйста!

В первую очередь, хочется отметить графику, ведь Logan's Shadow уверенно демонстрирует возможности консоли и способна удивить даже тех, кто уже не ждал от PSP чего-то особенного. При взгляде на статичные картинки кажется, что Logan's Shadow ничем не лучше прошлогодней Dark Mirror, но вся прелесть проявляется в движении: тени героев игры, огонь, пар, дым и вода выглядят значительно лучше. Из существенных нововведений – подводные уровни, созданные не только для красоты, но и для грандиозных сражений. Между прочим, противников теперь можно использовать в качестве живых щитов – благодаря этому, а также возможности вести слепой огонь из-за укрытия, Logan's Shadow не только красивее, но и зрелищнее Dark Mirror.

Что касается сюжета, то на этот раз «Агентство», где работал главный герой Гэйб Логан, закрывается по распоряжению правительства. Причина: предательство со стороны Лиан Ксинг, напарницы Гэйба. Сам Логан ничуть в измену Ксинг не верит и отправляется на ее поиски. Сюжет довольно типичный, но на удивление часто преподносит сюрпризы. При этом все ролики полностью озвучены, и надо отметить, что с подбором актеров все в порядке – они успешно справились с обязанностями. При поддержке отменного саундтрека, состоящего, в основном, из оркестровой музыки, каждая сюжетная сценка и вовсе смотрится частью одного большого фильма.

Среди главных недостатков – непродолжительность игры и весьма неадекватное поведение противников, которое проявляется с удручающим постоянством. В мультиплеере – маловато карт при богатстве и разнообразии самих режимов, среди которых затесалась даже парочка новых: Sabotage и Retrieval. В Sabotage 2 команды игроков пытаются найти коды для запуска ядерной боеголовки противников, а под замысловатым названием Revival кроется типичный Capture the flag.

Однако, по гамбургскому счету, перед нами все та же Dark Mirror, только с новым сюжетом, улучшенной графикой и массой новых небезынтересных находок – никаких откровений. Но разве не этого все мы ждали от продолжения одной из лучших портативных игр 2006 года? СИ

К сожалению, «Перезарядка» оказалась катастрофически нестабильной. Она нередко вылетает в систему при заходе на новую карту или при фатальном ранении героя (в последнем случае, если у вас хорошая реакция, можно успеть загрузить сейв до падения). Не все благополучно и в режиме «Схватка» – с первой попытки доиграть получается не у всех. Плюс иногда «бьются» файлы сохранений. Увы, когда автор писал эти строки, патча все еще не было, хотя с момента релиза прошло больше месяца.





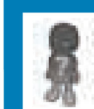






ИНФОРМАЦИЯ

- **ПЛАТФОРМА:** PC
- **ЖАНР:** strategy.real-time.tactical
- **ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:** 505 Games
- **РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:** «1C»
- **РАЗРАБОТЧИК:** Apeiron
- **КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:** 1
- **СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:** CPU 2.6 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
- **ОНЛАЙН:** 762.games.1c.ru



Автор:
Андрей «Morgul» Окушко
angmarsky@yandex.ru

1 Единственный и неповторимый герой «Перезарядки» – Мигель. К счастью, навыки и имя ему изменить можно.

2 Сейчас враг выскочит из-за угла и получит пулю в лоб. Хотя так глупо AI теперь поступает реже, чем раньше.

3 FMTV AIR – новая машина. Недостатков (кроме цены в полмиллиона) не имеет.

4 Пятая миссия, «Связь», вызывает наибольшие трудности из-за неверного текста в брифинге. Запомните – взрывать надо эту антенну, а не пульт управления в подземном бункере.

5 Амаранта Фелисидад троицу не любит. Три неудачи, и вы станете ее врагом.

ХОРОШО

7.62: ПЕРЕЗАРЯДКА

ТЫ ЗА КРАСНЫХ ИЛИ ЗА БЕЛЫХ?

ВЕРДИКТ 7.0

ПЛЮСЫ
Интересная кампания, старый добрый тактический движок с «умной» паузой, режим «Схватка».

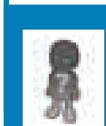
МИНУСЫ
Игра оказалась слишком короткой, вылеты раздражают, а мультиплеер так и не появился.

РЕЗЮМЕ
Разработчики лишили нас свободы. Но разве об этом мы их просили?

Наверняка вы наслышаны об эксцентричной и по-своему забавной семейке Аддамсов. А что насчет семейки Торменсов? Нисколько не сомневаюсь – те, кто поиграл в тактические стратегии от Apeiron «Бригада Е5: Новый Альянс» и «7.62», знают и генерала Торменса, пришедшего к власти в вымышленной латиноамериканской стране Палинеро, и его «непутевую» дочурку Таню, после революции возглавившую соседнюю Альгейру. А в начале февраля эта история даже получила продолжение в add-on'е «7.62: Перезарядка». Чем, помимо отличной боевой системы и богатейшего выбора «пушек», запомнились предыдущие работы Apeiron? Прежде всего, практически неограниченной свободой. Нет, сюжетная линия, точнее, линии, конечно же, были, но никто не запрещал отложить их часика на два и взяться, например, за работу почтальона. Теперь же геймерам связали руки. Хочешь не хочешь – вперед почти идеально прямая (с небольшими ответвлениями) дорога из дюжины миссий, между которыми решительно нечего делать. Ведь с карты стерты все города, поселки и прочие интересные места, где мы так славно проводили время в «7.62». То ли это местный доктор Зло постарался, то ли у героя ухудшилось зрение и видит он далеко не все. Правда, случайные встречи сохранились, но пользы от них никакой. Герой прокачается и так, ведь количество врагов в заданиях выросло в несколько раз. Да и деньги к середине прохождения теряют актуальность. Остается лишь стремительно нестись к развязке, а заодно и к выбору между «революционными силами» и «законной властью», о которых простой народ мог бы сказать одно: «Хрен редьки не слаще».
Отдадим разработчикам должное – кампания затягивает. И даже то, что часть карт перешла из «7.62» (например, лесная база партизан), нисколько не портит «Перезарядку», наоборот, приятно побывать в местах боевой славы. После финала же стоит пробежаться по сюжету еще разок, посмотреть, «что было бы, если». И заглянуть в новый режим «Схватка» (skirmish), где на одной из нескольких десятков карт сойдутся в битве не на жизнь, а на смерть незаконные… ой, простите, абсолютно законные бандформирования. Приятно, что набрать парней в такой отряд и экипировать их можно самостоятельно.
А когда и «Схватка» (даже с похорошевшим AI) надоест, останется только сожалеть, что «Перезарядка» так и не покинула ползунков обычного add-on'а. Впрочем, Apeiron с оптимизмом смотрит в будущее. Что там видят питерские ребята, сотворившие одну из лучших отечественных тактических стратегий? Узнаем совсем скоро. Но с миром Палинеро и Альгейры, похоже, пора прощаться. СИ

ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.rhythm
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Activision
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Aspyr
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2.8 ГГц, 1024 RAM, 128 VRAM
ОНЛАЙН: guitarherogame.com/gh3



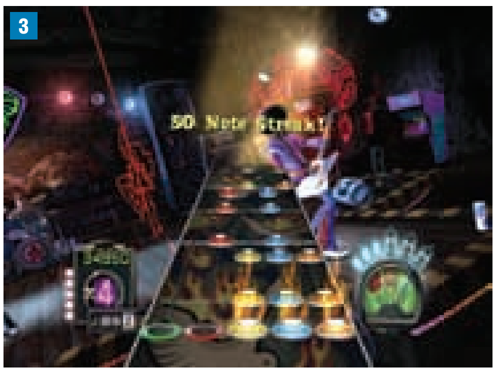
Автор:
Алексей «Boot» Бутрин
boot@gameland.ru



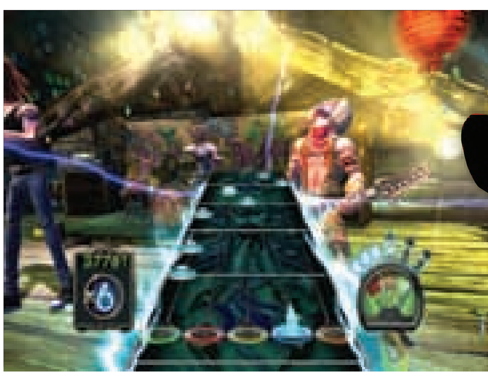
1 Треклист PC-порта, к сожалению, не обогатился новыми темами – ждем дополнений.



2 Наряду с обычными гитарами в магазин завезли и «басухи» (в Guitar Hero II их можно было открыть только в кооперативном мультиплеере).



3 В Legends of Rock аккорды с тремя нотами в режиме Expert – не экзотика, а норма жизни.





ХОРОШО

ВЕРДИКТ 7.5

ПЛЮСЫ
Лучший набор песен за всю историю серии; большое количество оригинальных лицензированных треков; онлайн-режимы игры; боссы.

МИНУСЫ
Завышенная сложность; отсутствие совместного quickplay-режима; 6 треков можно открыть только в кооперативной карьере; проблемы с синхронизацией нотной дорожки; «морально устаревший» контроллер.

РЕЗЮМЕ
Далеко не идеальный перенос на PC одного из главных консольных хитов прошлого года.

GUITAR HERO III: LEGENDS OF ROCK (PC)

WE WILL, WE WILL ROCK YOU!

Новость о переносе Guitar Hero III на персональные компьютеры, прозвучавшая в сентябре, нашла отклик, в первую очередь, в России – как в стране победившего PC-гейминга. Ведь консольщики всего мира давно уже имеют возможность оттачивать мастерство «пластмассовых» гитарных соло на первой и второй частях игры, а также на add-on'е Rock the 80's.

И поскольку основное внимание профильной прессы было уделено именно консольным версиям, многие детали PC-варианта оставались нераскрытыми вплоть до даты релиза. Только теперь, лично опробовав компьютерную вариацию игры, мы вынуждены развенчать слухи об эксклюзивном контенте или мечты о беспроводном контроллере. Тех, кого интересует игра в целом, мы отсылаем к нашему обзору в последнем номере «СИ» за 2007 год, а сейчас поговорим об особенностях исключительно PC-варианта.

PC-порт Guitar Hero III копирует версию для Xbox 360, что называется, нота в ноту – совпадают даже бонусные треки. К сожалению, сходство не коснулось производительности. Игра очень болезненно реагирует на недостаток оперативной памяти или «задумчивость» дисковой подсистемы – в таких случаях нотная дорожка может двигаться рывками или вообще потерять синхронизацию с песней, что для ритмической игры смерти подобно.

Еще смешнее получилось с контроллером: в PC-версии используется X-plorer от «боксового» Guitar Hero II, наспех переделанный под USB – в пользу подобной версии свидетельствует «забытая» на корпусе гитары майкрософтовская фирменная кнопочка с рельефной буквой «X». С одной стороны, печально, что издатель решил использовать именно проводную модель. С другой – его можно понять: трудно устоять перед искушением избавиться от запаса устаревших «балалаек», сбыв их за вполне приличные деньги страждущим писишникам.

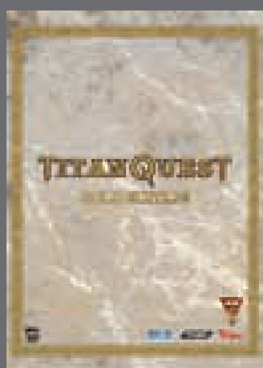
Мы пока не знаем, каковы были продажи PC-версии в Европе или Америке, но точно можем сказать, что пробная партия Guitar Hero III в России разлетелась «на ура» – автор этих строк сам безуспешно пытался раздобыть игру в трех разных магазинах, прежде чем нашел такой, где она еще не была раскуплена. По данным российского издателя, больше половины из первых 3000 коробок с игрой разошлись по предварительным заказам. Оставшаяся часть нашла своих владельцев в считанные недели. Подобная оптимистичная статистика – не только хороший повод подсуетиться, чтобы не прозевать очередной завоз. По информации все того же «Нового Диска», в случае успеха франчайза в России, Activision собиралась включить в add-on'ы и песни российских рокеров. Собственно, wish list с хитами нашей рок-сцены уже заслан – осталось дождаться ближайшего дополнения и проверить обещание Activision. СИ

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

TITAN QUEST GOLD EDITION

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Titan Quest Gold Edition
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
role-playing.action-RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:
Iron Lore
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 6
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН:
нет

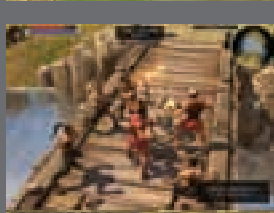


Компания «Бука» отличается пристрастием к бесконечным перевыпускам популярных проектов. В этот раз прилавки магазинов пополнились золотым изданием «мифологической» action-RPG Titan Quest. Помимо оригинальной первой части и дополнения Titan Quest: Immortal Throne, в бокс вложили красивый постер. А вот о дополнительном CD с лучшими композициями из игры российский издатель запамятовал, хотя о саундтреке написано даже на обратной стороне обложки. Впрочем, получить обещанный диск очень просто: достаточно выслать на адрес problem@buka.ru последние четыре цифры активационного ключа от любой из частей игры. Также в письме необходимо указать свой почтовый адрес, ФИО и контактный телефон. Огромный объем работы ничуть не испугал локализаторов – с поставленной задачей они справились на отлично. Имена героев, названия поселений и артефактов переведены без ошибок. Также в «Буке» переозвучили всех персонажей. Получилось славно: актеры убедительно зачитывают текст, фальши практически нет.

РЕЗЮМЕ

Заманчивая красочная обложка, безукоризненная локализация, роскошный постер – что еще нужно поклоннику Titan Quest? Пожалуй, только CD с саундтреком.







Б. СОКАЛЬ. SINKING ISLAND

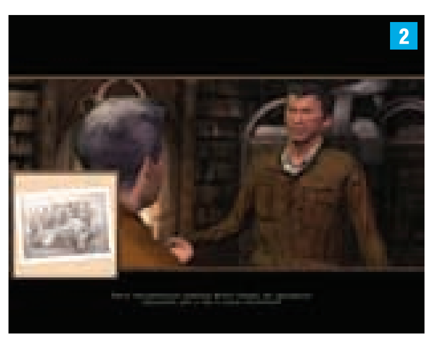
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Sinking Island
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Microids
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
РАЗРАБОТЧИК:
White Birds Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН:
nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=sinkingisland



Спешка – злейший враг всех локализаторов, но особенно «Нового Диска». Желая выпустить русскоязычную версию игры почти одновременно с мировым релизом, компания не удосужилась избавиться от некоторых недочетов. Поэтому локализация Sinking Island кишит обидными ляпами. К примеру, в Personal Police Assistant, в графе «оправдания» подозреваемого Джумху Колио имеется слово «наисал». В том же PPA в разделе «Данные о персонажах» имена героев переведены на русский язык, а в отделении «Банк улик» – нет. Порой в субтитрах мелькают опечатки, а вопросительные и восклицательные знаки почему-то стоят в середине предложения. Неожиданное исчезновение звука на несколько секунд – тоже нередкое явление в Sinking Island. К счастью, эти и другие ошибки исправляет патч версии 1.01. Русский дубляж не уступает, а в чем-то даже превосходит оригинальную озвучку. Все актеры постарались, к тому же некоторые из них хорошо знакомы российским геймерам. Так, адвокат Губерт де Нолент разговаривает голосом Бориса Репетура.

РЕЗЮМЕ

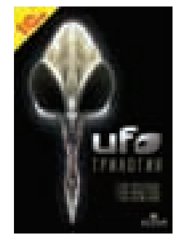
Десять подозреваемых, инспектор полиции и отель в стиле ар-деко. Все вместе – новое творение Бенуа Сокаля.





UFO: ТРИЛОГИЯ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
UFO: Трилогия
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР:
strategy.real-time.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Cenega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
РАЗРАБОТЧИК:
Altar
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 DVD
ОНЛАЙН:
games.1c.ru/ufo_trilogy

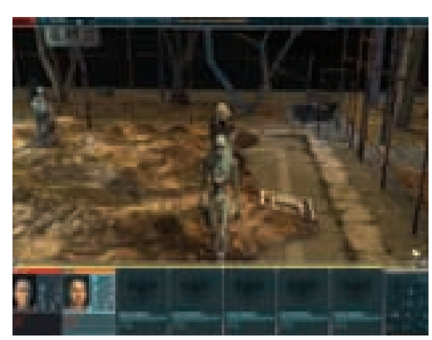


В этом году сериал UFO отмечает маленький юбилей – пять лет с момента рождения. В честь праздника «1С» приготовила подарок поклонникам «преемника X-COM». Коллекция «UFO: Трилогия» включает в себя все три игры («Нашествие», «Возмездие», «Прозрение») сериала от Altar Games (в прошлом – Altar Interactive). В свое время «1С» отдельно выпустила локализации этих трех проектов. Так что сборник можно порекомендовать тем, кто бредит космосом, мечтает повоевать с инопланетянами, но еще не знаком с детищем Altar. Локализация получилась неоднозначной. В «Нашествии» раздражают кривые шрифты, не обошлось и без канцелярита и орфографических ошибок. С «Возмездием» дела обстоят получше. Текста тут больше, чем в первой части, а недостатков куда меньше. И шрифты нашли подходящие, и опечаток почти нет, однако появились стилистические повторы. Наконец, «Прозрение» – пример штучной работы. Все переведено правильно и без существенных ошибок. Озвучка также достойна похвалы – актеры и звукорежиссер поработали на славу.

РЕЗЮМЕ

Все три игры сериала UFO в одной коробке. Ощутимо не хватает разве что каких-нибудь бонусов.





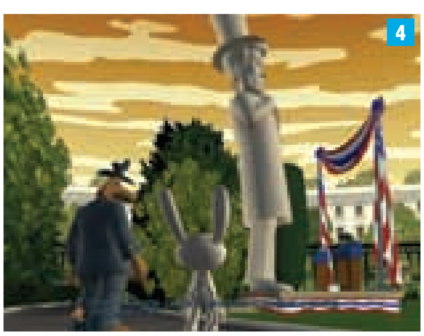
СЭМ И МАКС: ПЕРВЫЙ СЕЗОН

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Sam & Max Season 1
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Руссобит-М»/GFI
РАЗРАБОТЧИК: Telltale
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.5 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: russobit-m.ru/catalogue/item/sam_and_max_s_1/



Ощущение, будто «Сэм и Макс: Первый сезон» кто-то проклял. Компания «Руссобит-М» неоднократно откладывала выход отечественной версии, ссылаясь на технические проблемы. Локализацию обещали выпустить еще в августе прошлого года, однако релиз состоялся в феврале нынешнего. Долгожданную встречу с полюбившимися героями омрачил один технический огрех – отвратительное качество звука. Музыка и речь персонажей приглушены и еле-еле слышны. Дело в том, что локализаторы сжали все звуковые файлы, дабы вместить шесть эпизодов первого сезона на один DVD. Забавно: в Telltale Games тоже всегда уменьшали объем файлов, но на качество звука это никак не влияло... Обидно, ведь в целом русская версия удалась. На пути локализаторов было предостаточно подводных камней, но они с честью выдержали испытания. Грамотно перевели текст, адаптировали шутки под российское восприятие, пригласили талантливых актеров для переозвучивания персонажей. Но, увы, огрех со звуком способен испортить впечатление от игры.

РЕЗЮМЕ
Спорная работа. Приятное впечатление от перевода и русского озвучения портит плохое качество звука.


4



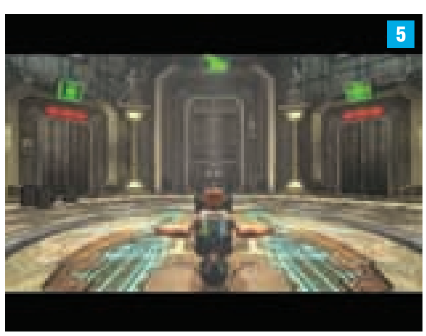
РАБОТА ДЛЯ РОБОТА

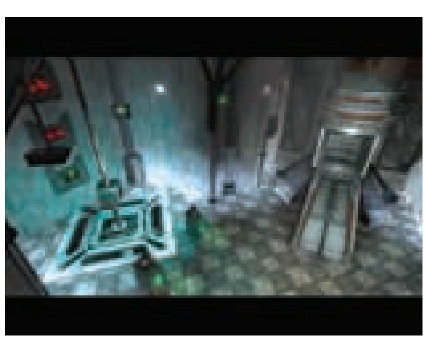
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: RoboBlitz
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: action.third-person.sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Naked Sky
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Naked Sky
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 2 ГГц, 512 RAM, 256 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 CD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/roboblitz



«Работа для робота», вышедшая в 2006 году, – одна из первых игр, сделанных на Unreal Engine 3. Naked Sky оказалась в непростой ситуации: необходимо было создать увлекательную аркаду, а также продемонстрировать потенциал движка Epic Games. С первым заданием студия успешно справилась. По сюжету игры маленький робот-техник оказывается на космической станции, которой завладели пираты. Блицу (так зовут нашего железного героя на колесиках) предстоит не только решать задания (собрать, разобрать, починить, отнести), но и вступать в неравные схватки с другими роботами-пиратами. А вот с демонстрацией возможностей Unreal 3 разработчики напортачили. Кажется, что два года тому назад в Naked Sky не знали, как выжать из движка все соки. Изобилие ярких спецэффектов, завораживающие взрывы, но скудная детализация и слабый дизайн уровней. Порадовало качество локализации. Правда, текста в игре немного, да и персонажи не особо любят поболтать. Жаль, но в русской версии используются простецкие шрифты, непохожие на оригинальные.

РЕЗЮМЕ
Не самая лучшая демонстрация возможностей Unreal 3. Но как развлечение на вечерок – годится.


5



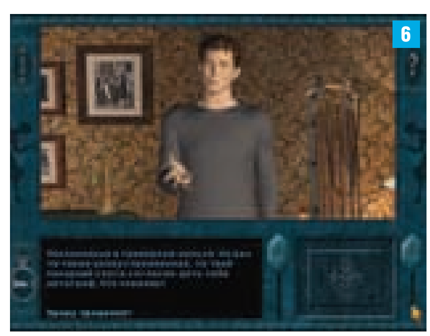
НЭНСИ ДРЮ. ПОХИЩЕНИЕ В ТЕАТРЕ

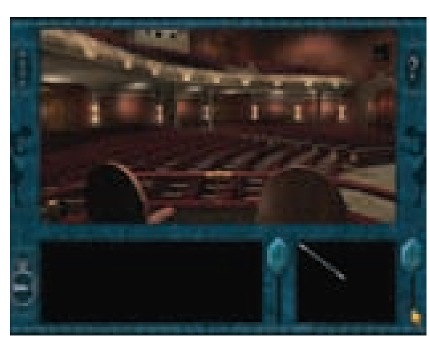
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Nancy Drew: The Final Scene
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.first-person
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК: Her Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1 ГГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD / 2 CD
ОНЛАЙН: nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=nancydrewtheatre



Необъяснимо, но факт: Нэнси Дрю притягивает несчастья. Куда бы юная сыщица не держала путь, беды все равно настигнут ее. В этот раз Нэнси вместе с подругой отправилась в театр «Ройал Палладиум» – идеальное место для очередного преступления. Рискну предположить, что в Her Interactive работают «трудоголики». За десять лет команда умудрилась выпустить 17 практически одинаковых игр. Но недавно у авторов проснулась совесть, и теперь с каждым новым эпизодом они дарят фанатам подарки. То персонажей научат новым движениям (анимация – вечный бич Her Interactive), то разрешение экрана повысят (800x600 вместо 640x480 – это прекрасно, ведь на дворе XXI век!). А еще Нэнси продолжает стахановскими темпами осваивать русский язык. В этот раз вышло плохо, похвалить локализацию не за что. Отвратительный перевод с орфографическими ошибками – ерунда в сравнении с бездарной озвучкой. Особенно отличилась актриса, подарившая голос Нэнси Дрю. Бедная девушка, похоже, напрочь забыла о существовании интонаций и эмоций.

РЕЗЮМЕ
«Похищение в театре» – кошмар для фаната Нэнси Дрю. Одно из худших творений Her Interactive.


6



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Дебютом Бенуа Сокаля в игровой индустрии стала игра с названием:
1. Amerzone
2. Paradise
3. Syberia

2. Кто в 1987 году создал неразлучную парочку – Сэма и Макса?
1. Стив Парселл
2. Шок Кларк
3. Майк Штеммль

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 3 мая. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 07/2008» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ИТОГИ

Победитель конкурса в номере 04(253)

Георгий Мордвинцев
(г. Омск)

Правильные ответы:
– (3) Soul Reaver: Blood Omen
– (2, 1, 3) «Трудно быть богом», «Обитаемый остров», «Пикник на обочине»

1 Танцы!

2 Большую часть игры нам приходится допрашивать подозреваемых.

3 Справиться со стаей роботов можно и в одиночку, но вместе с напарниками куда проще.

4 Первое появление каменного Авраама Линкольна случилось в Abe Lincoln Must Die! Затем на правах приглашенной звезды он будет мелькать в каждом эпизоде.

5 Таскать бочки Блицу предстоит всю игру.

6 Знакомьтесь: местный Брэд Питт.

ГЕКСОДРОМ. ИГРЫ НА ПОЛЕ ГЕКС

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Гексодром. Игры на поле гекс
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: special.compilation
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: ООО «Броды»
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 2
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 300 МГц, 128 RAM, 32 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: games.1c.ru/gexodrom



«Гексодром. Игры на поле гекс» – очередная подборка классических настольных игр (шахматы, нарды, уголки, шашки), но с новыми правилами. Дело в том, что матчи проводятся не на обычной шахматной доске, а на ромбической, имеющей гексагональную сетку. «Гексодром» – название, конечно, забавное, но еще смешнее становится после ознакомления с содержимым диска. Оказывается, дистрибутив весит меньше трех мегабайт – оставшееся на CD место в «1С» решили не заполнять. Следовательно, инсталлировать файлы не требуется – достаточно запустить игру. Всего в «Гексодроме» представлено 24 игры по шесть разновидностей для каждого класса. Участвовать можно как одному против компьютера, так и против друг друга; третий вариант – стать на некоторое время зрителем и наблюдать, как виртуальные гроссмейстеры сражаются за победу. Подробную статистику и сейвы разрешено хранить на жестком диске в любой папке. Особенно разработчикам удались названия разновидностей настольных игр. «Чатарунга», «накгамон», «гамоеды» и «хачапури» – мои фавориты.

РЕЗЮМЕ
Переезд классических настольных игр на ромбическую доску. Неплохая задумка, хорошая реализация.

ТРЕТИЙ СРОК

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Третий срок
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: JetDogs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 1.2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1957

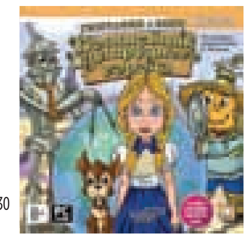


JetDogs Studios за пару лет приобрела сомнительную репутацию. Теперь питерскую студию называют производителем низкопробных поделок, активно эксплуатирующих чужие идеи (см. «Легенду о Беовульфе»). Новая игра не отличается от предыдущих творений команды: «Третий срок» – трэш во всей красе. Судя по названию и обложке, можно предположить, что проект посвящен каким-то тюремным разборкам. Ан нет, перед нами «первая российская игра в жанре острой политической сатиры». Главный герой «Срока» – безымянный гражданин с непрезентабельной внешностью и, возможно, несколькими годами отсидки в колонии строгого режима, – после бурной пьянки просыпается в собственной квартире рядом с президентом РФ! Главу государства изгнали, а страной отныне правит его клон. Ради президента герой бегает по серым декорациям маленького помойного городка, узнает последние новости от интеллигентных бомжей и слушает пошловатые, глупые шутки. После прохождения «Срока» на память остается перепетая в современном стиле песня «И вновь продолжается бой». И на том спасибо.

РЕЗЮМЕ
Очередной провал JetDogs Studios. Уже не так кошмарно, как «Ядерные твари», но все равно плохо.

ВОЛШЕБНИК ИЗУМРУДНОГО ГОРОДА: ГЕОГРАФИЯ С ЭЛЛИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ: Волшебник Изумрудного города: География с Элли
ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: adventure.third-person
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
РАЗРАБОТЧИК: Electronic Paradise
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ: CPU 800 МГц, 128 RAM, 16 VRAM
КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD
ОНЛАЙН: ru.akella.com/Game.aspx?id=1930



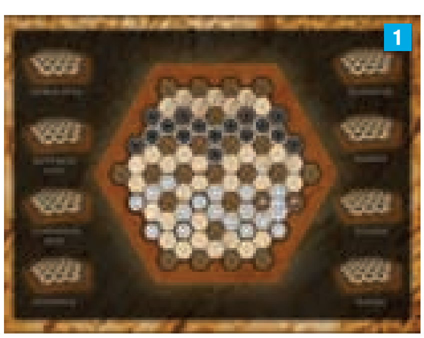
Чего не сделаешь ради любимой собаки! Вот Элли, героиня сказочной повести «Волшебник Изумрудного города» писателя Александра Волкова, ради Тотошки отправилась в опасное путешествие. Чтобы вызволить питомца из плена черных камней Гингемы, девочка должна отыскать заклинание, способное разрушить чары, и магическое стихотворение. К несчастью, кто-то разорвал его на четыре части и спрятал кусочки в разных уголках Волшебной страны. Впрочем, собрать воедино все элементы вполне реально за полчаса. «География с Элли» состоит из мини-игр и теоретического материала, для квеста не хватило места. О жанре игры вспоминаешь разве что во время первого задания, когда в доме Бастинды нужно разыскать ключ для замка. А вот затем – череда простеньких мини-игр (виртуальный тир, лабиринт) и задания, завязанные на применении знаний, полученных на уроках географии. В общем, вышла приятная обучающая игра. Мало того что дети весело проведут время с Элли и Тотошкой, так еще и узнают много нового о нашей планете.

РЕЗЮМЕ
Electronic Paradise продолжает радовать маленьких детишек увлекательными обучающими играми.

1 На новой доске правила игры в шашки не изменились.

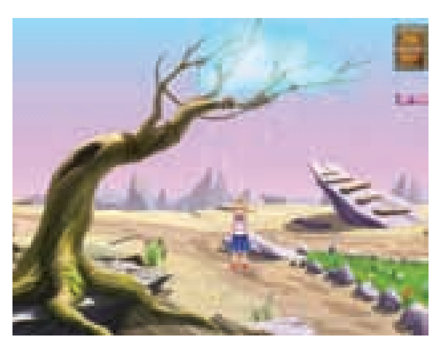
2 Хотим проведать «вождя мирового пролетариата». Жаль, не пускают.

3 Занимательная мини-игра: необходимо доставить алмаз к выходу, не касаясь при этом стенок лабиринта.













Главный приз Opel Corsa

Многочисленные призы от Alpine

Maxi Racing - это виртуальный мир гонок на твоем компьютере!
Хочешь обладать самым крутым гоночным автомобилем? Значит - Maxi Racing для тебя!

В игре у тебя есть возможность купить авто, доработать его по полной и продать дороже, а на вырученные деньги купить новую тачку, ещё круче. Но самое главное: побеждаешь в игре - побеждаешь в реальности! Каждый месяц новые призы! Ты можешь выиграть компоненты Car Audio & Mobile Media от Alpine, страховку Росно на свое авто.
А в конце года лучший получит реальный автомобиль - Opel Corsa!

MAXI RACING. ИГРАЙ И ВЫИГРЫВАЙ!
Все подробности игры на сайте www.maxi-racing.ru и www.maxi-tuning.ru

РОСНО в составе Allianz

MAXI tuning

msn.ru msn

АРКАДА
КЛУБ ЛЮБИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ

Что такое «аркада»? Просто: это зал с развлекательными игровыми автоматами. Мы любим проводить время в аркадах, следим за японскими новинками и знаем наперечет все машины, которые можно увидеть в России. Если вы с нами – добро пожаловать в клуб!

Автор:
Анатолий Сонин
anatoliy.sonin@gameland.ru

LORD OF VERMILION

За что только не брались в Square Enix – консольные и компьютерные игры компания выпускала, аниме и фильмы снимала, мангу печатала. И только на рынок аркад крупный игрок выходит впервые, не забыв при этом и о своем опыте работы с консолями – для нового проекта Square Enix собрала лучших дизайнеров, которые когда-либо трудились над их играми. А уж в Lord of Vermilion работа найдется для каждого.

В Square Enix так намудрили с механикой Lord of Vermilion, что даже жанра игры сразу не понять. Здесь, как в настоящей RPG, нужно раскачивать персонажа и собирать для него броню с оружием, но весь процесс проходит на замкнутых картах, где в матче сходятся два игрока – прямо как в стратегиях. Но, хотя элементы экшн-RPG и RTS действительно играют большую роль в Lord of Vermilion, главная особенность аркады – возможность коллекционировать карты с чудовищами: в здешних матчах герои игроков сражаются бок о бок с партией монстров-помощников. Чудищ этих, как и самого персонажа, нужно вводить через реальные карты вроде тех, что используются в Magic the Gathering. Рисунками для карт занимается звездная команда художников: трудившиеся над Final Fantasy Ёситака Амано, Акихико Ёсида и Юске Наора в новом проекте будут работать вместе с дизайнерами, среди которых автор Blade of Immortal Хироаки Самура, дизайнер героев аниме Blood: The Last Vampire Кацуя Терада и мангака Kingdom Hearts 2 Сиро Амано. Каждую карту они, похоже, готовы превратить в настоящее эпическое полотно.

В отличие от большинства карточных аркад, стычки между монстрами в Lord of Vermilion проходят в реальном времени: никаких ходов для чудовищ выбирать нельзя, а атаковать они начинают даже без разрешения игрока. Перед началом матча карты, которые вы хотите использовать в бою, нужно выложить на панель автомата. Три первых монстра и герой кладутся ближе к центру, а запасные игроки располагаются с краю. Каждой из карт приписана своя стоимость, и на матч можно взять только набор, укладывающийся в нужную сумму очков. Так что можете сами выбирать, отправиться ли в битву с маленькой, но сильной армией, или задавить врага толпой слабеньких монстров. То, как вы разложите на панели свои карты, определит формацию монстров в бою. Можно выставить вперед героя и по-



Хотя элементы экшн-RPG и RTS действительно играют большую роль в Lord of Vermilion, главной особенностью аркады стала возможность коллекционировать карты с чудовищами.





СКОРЕЕ В НОМЕР!

На недавней выставке AOU 2008 в Токио публике был показан дебютный трейлер King of Fighters XII. Движок, который сериал использовал уже более десяти лет, в новой части авторы готовятся сменить. King of Fighters «нового поколения» останется 2D-файтингом, но спрайты и задники теперь будут отрисованы с потрясающей аккуратностью. Судя по всему, игра составит серьезную конкуренцию Street Fighter IV.



ХОЧУ!

Немногим карточным аркадам удавалось выбраться за пределы Японии: большая их часть так и оставалась неизвестной не только русским, но и американским игрокам. На этот же раз речь идет о проекте самой Square Enix, хорошо знакомой геймерам в наших широтах. Возможно, слава Final Fantasy и поможет Lord of Vermilion выбраться однажды в Россию, но в ближайшее время автомат можно не ждать – даже в японских аркадах он появился совсем недавно.





пытаться прорубиться им через врагов, а можно, наоборот, окружить себя помощниками и не высовывать головы. Формацию менять придется и по ходу игры, чтобы, например, отодвинуть раненного персонажа на задний фланг или отвести подальше стрелков.
Каждый юнит в Lord of Vermilion имеет свои слабости и легко уязвим для определенного типа врага. Поэтому в битвах надо постоянно перестраивать чудовищ, подводя их к нужным соперникам. Когда одно из существ убивают, его карту нужно отложить и заменить новой. Правда, для этого нужно возвращаться в точку возрождения и терять драгоценное время. Чтобы перемещаться по уровню всей партией, можно использовать рукоятку слева от экрана – двигать сами карты не придется. Справа же от панели расположена кнопка для спецудара, который у каждого из чудовищ свой. Управление незаурядное, но от карточной аркадной RPG с элементами стратегии меньшего не ждешь.
Убивать вражеского героя или его существ в матчах Lord of Vermilion совсем не обязательно – первый умеет возрождаться, а вторых можно постоянно менять. Вместо этого каждая из сторон должна захватить в центре уровня «камни Аркана», продержав героя некоторое время рядом с ними. Чтобы процесс захвата проходил быстрее, можно уничтожить на базе врага одно из его зданий. Сломав второе строение, вы лишите врага возможности видеть ваше положение на карте. Правда, соперник может заново создать постройки, постояв у руин с десяток секунд. Вот и серьезные стратегические элементы, снова склоняющие чашу весов в сторону RTS. Но до компьютерных стратегий LoV далеко – масштабы мельче, карту можно пересечь за считанные секунды.
Необычный режим игры поддерживает и сюжет. По сценарию, алчный правитель, получив в свои руки волшебный камень Аркана, пожелал стать с ним настоящим богом. Камень, вместо исполнения желания, свернул пространство и объединил семь разных миров, из которых в игру и попали монстры. Сам камень Аркана разбился после этого на семь частей и разлетелся по разным уголкам света. Теперь шесть государств сражаются друг с другом за обломки камня, а легендарный седьмой осколок оказался в руках у главного героя. С его помощью он и собирается восстановить порядок в мире и стать властелином земли Вермильона.
Перед началом игры нужно купить стартовый набор карт с четырьмя монстрами, самим героем и картой NESYS, нужной для сохранения. После этого коллекцию чудовищ можно пополнять, не отрываясь от игрового процесса, – по завершении каждого матча автомат выдает его участникам по случайной карте. Играть можно как в одиночку, проходя сюжетную линию, так и с живыми соперниками через Интернет или, если она есть, локальную сеть зала. СИ

1 Карты проиллюстрированы и впрямь отлично.

2 К графике придраться сложно: с высоты птичьего полета поле битвы смотрится превосходно.

3 Героя можно одевать и снаряжать на свой вкус.

4 Каждое существо имеет не только показатели здоровья, защиты и атаки, но и цену, за которую оно может участвовать в матче.

5 Перед боем разрешается взглянуть на колоду врага и найти в своей коллекции подходящих чудовищ.

6 С помощью рукоятки можно водить по экрану сразу всю партию, а отдельными существами удобней управлять, двигая их карты по панели.

Убивать вражеского героя или его существ в матчах Lord of Vermilion не обязательно: вместо этого каждая из сторон должна захватить точки в центре уровня.





НОВОСТИ MMORPG

1



2



3



4





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Guild Wars: есть первые пять миллионов копий

A Guild Wars 2 уже в этом году?..

Издатель NCsoft Europe и разработчик ArenaNet выпустили совместный пресс-релиз, в котором объявили, что суммарные продажи серии Guild Wars (**http://www.discoverguildwars.com**) в Европе, Северной Америке и Азии превысили 5 миллионов копий.
Напомним, что серия включает оригинальную Guild Wars: Prophecies, ее дополнения Guild Wars Factions, Guild Wars Nightfall, а также недавно вышедшую Guild Wars: Eye of the North. С момента выхода первой GW весной 2005 года и она, и все последующие add-on'ы сопровождались исключительным коммерческим успехом и положительными отзывами в СМИ. Guild Wars получила немало наград, а благодаря бесплатности доступа (оплачивается лишь коробка с игрой и дополнения) она быстро стала популярной.
«Guild Wars стала успешной не только из-за отсутствия абонентской платы, но и благодаря потрясающему игровому процессу, устанавливающему новый стандарт для жанра MMORPG», – отмечает директор NCsoft Тэк Джин Ким (Taek Jin Kim). Основатель Arena Net Майк О'Браен (Mike O'Brien) поблагодарил преданных игроков и признался, что его команда с большим энтузиазмом работает над продолжением – Guild Wars 2 (бета-тест – вторая половина 2008 года).

2 World of Warcraft: первый всепланетный турнир

Интересно, будет ли в России отборочный тур?

Blizzard Entertainment проведет всемирный чемпионат по коллективной онлайновой ролевой игре World of Warcraft (**http://www.wow-europe.com**) с призовым фондом, превышающим $200 тыс.
Для проведения чемпионата будет задействована совершенно новая система битв и матчей на Арене (Arena System). Сражения будут проходить в специальных зонах, где игроки смогут создать героя 70 уровня, снабдив его самым мощным оружием и экипировкой. По силе и вооружению персонажи будут равны. Поэтому для победы предстоит использовать абсолютно все тактические навыки и боевые умения, отмечает информационный портал Cybersecurity.ru (**http://www.cybersecurity.ru**).
По словам президента и соучредителя Blizzard Entertainment Майка Морхейма, онлайновые сражения давно стали чем-то большим, нежели просто развлечением. Теперь это спорт, который даст фору настоящим спортивным соревнованиям и по накалу страстей, и по динамичности.
Всемирный чемпионат по World of Warcraft стартует в апреле. Вначале состоятся онлайновые отборочные туры. Квалификационные соревнования пройдут в Европе, Южной Корее, Северной Америке, а также на Тайване, в Гонконге и Макао – в каждом регионе отдельно.
Каждый, кто желает принять участие в квалификационных матчах, должен оплатить сбор – 15 евро для Европы, 20 тысяч вон в Южной Корее, $20 в Северной Америке и 450 тайваньских долларов на Тайване, в Гонконге и Макао. После оплаты игрок получает право участвовать в отборочных матчах на протяжении шести недель.
В этот период будут проводиться региональные командные матчи – по три человека в команде. Четыре лучших команды из каждого региона выйдут в финал, где сразятся за призовой фонд в $27 тыс. Команда победителей из каждого региона получит приглашения на международный чемпионат, призовой фонд которого составит $120 тыс. Победители чемпионата получат главный приз – $75 тыс!

3 Age of Conan: сначала на PC, потом на Xbox 360

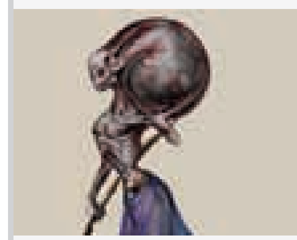
Разработчикам не понравился геймпад...

Четыре года ожидания Age of Conan: Hyborian Adventures (**http://www.ageofconan.com**) для владельцев компьютеров истекут 20 мая 2008 года – это хорошая новость. Но есть и плохая – владельцы Xbox 360 увидят заветную MMORPG на Marketplace, скорее всего, лишь через двенадцать месяцев после этой даты.
Об этом сообщил Йорген Таральдсен, продюсер Age of Conan, на проходившей в феврале в Сан-Францис-

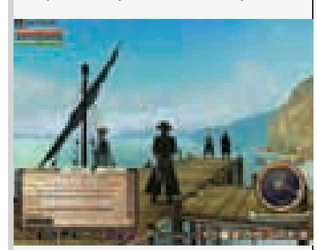
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



При содействии компании «Новый Диск» 1 марта в ТЦ «Союз» (Москва) прошла автограф-сессия с известным разработчиком и культовым персонажем индустрии MMORPG Ричардом Гэрриотом (Richard Garriott). Геймерам выпал отличный шанс пообщаться с создателем легендарной Ultima Online, а также подписать недавно вышедшую Tabula Rasa (права на ее распространение в СНГ принадлежат «Новому Диску»). Кстати, ради встречи с москвичами и гостями столицы Гарриот прервал программу подготовки к космическому полету на МКС…

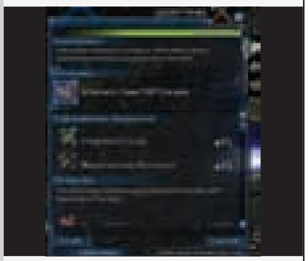


GDTeam и PIPE studio продолжают понемногу приоткрывать «тайны» постапокалиптической 3D MMORPG 8th Day (http://www.8day.ru). Фантазия разработчиков, надо сказать, разыгралась – в игре будут не только мутанты, но и выжившие из ума механизмы. Всех их погубила радиация. Подробный реестр NPC-противников ищите на сайте проекта в разделе «Об игре».

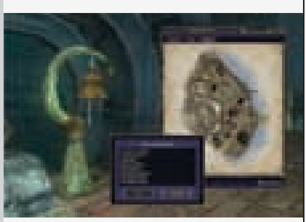


Локализация Pirates Of The Burning Sea близится к концу, и в ознаменование этого события российская Akella Online открыла официальный русскоязычный сайт «Корсаров Online» (**http://burningsea.akella.com**). В распоряжении посетителей немало полезного: новости, касающиеся игры, особенности геймплея, обои для рабочего стола, видео и аудиофайлы, публикации в прессе и, конечно же, самое интересное – промоакции издателя.

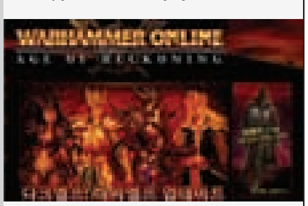
С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



NCsoft опубликовала официальное руководство по созданию предметов (crafting) в Tabula Rasa – Crafting 101 (http://www.rgtr.com/game_intel/official_guides/crafting_101.html). Расписаны все основные детали – от поиска Crafting Station до создания и модификации произведенных предметов. Впрочем, несмотря на обилие картинок, глубоким руководство не назовешь – оно уложилось всего в 50 строк текста.



SOE обнародовала подробности 43-го обновления Everquest II (http://everquest2.station.sony.com). Основное – новые опции по распределению выпавшей добычи среди членов группы (в зависимости от потребностей каждого!), новые колокола-порталы и, конечно же, увеличение числа вспомогательных персонажей-NPC (банкиры, торговцы и т.п.). Также игроки получат манекены для демонстрации комплектов обмундирования и другие мелкие улучшения.



Electronic Arts и сингапурская GigaMedia подписали соглашение о запуске Warhammer Online: Age of Reckoning (http://www.warhammeronline.com) в Гонконге, Макао и, естественно, на Тайване. Работая совместно с EA Mythic, азиатская компания обеспечит продвижение, техническую поддержку и адаптацию игры для геймеров указанного региона. Ажиотаж вокруг выходящего этим летом WAR впечатляет – на закрытый бета-тест уже подано более полумиллиона заявок.

5



ко (США) Game Developers Conference 2008. По его словам, главной причиной задержки является сложная система портирования управления и необходимость доработки некоторых внутриигровых интерфейсов.
По словам представителей Funcom, Age of Conan на Xbox 360 стоит ожидать не раньше, чем в 2009 году. Зато затянувшееся ожидание обладателям приставок компенсирует «больший игровой контент и новые возможности консольной версии», существенно расширенные в сравнении с PC-аналогом.

4 Champions Online: официальное пристанище обретено

Возрождение спустя 27 лет.

Как мы помним, в конце февраля Cryptic Studios приобрела права на HERO System and Champions. Эта система лежит в основе первых настольных ролевых игр 80-х годов, в которых персонаж генерировался не броском граненого кубика с цифрами, а ставшим теперь столь привычным перераспределением очков.
Новая MMORPG, названная Champions Online, базируется на древней «pen-and-paper» Champions RPG. Выход игры состоится через год – весной 2009 года.
Отличительные особенности Champions Online – широчайшие возможности по кастомизации персонажа. Причем речь идет не о банальной модификации внешнего облика или деталей костюма! Игрок сможет лично написать историю жизни героя, наделить его уникальными способностями и возможностями и – держитесь за стул – создать ему персонального врага с собственной историей жизни.
Представление о том, что будет представлять собой Champions Online, можно получить не только оглядываясь на прежние проекты Cryptic Studios (City of Heroes, City of Villains), но и на специально открытом официальном сайте (**http://www.champions-online.com**).

5 Cabal Online: открытие состоялось

Но тестирование, похоже, продолжается.

Cabal Online (**http://cabal.ogplanet.com**) запущен в эксплуатацию! Отличная новость, ведь эту игру ждали – в closed beta участвовало 40 тысяч человек, а в ходе открытых тестов пришлось запускать новые сервера и в четыре раза увеличивать их производительность.
Проблемы, связанные с нестабильностью игрового кода и доводившие до белого каления бета-тестеров, увы, сохраняются. Два патча и исправление «ошибки аутентификации» – таков перечень недоделок, устраненных лишь за первые четыре дня игры.
Напомним, что Cabal Online – это перспективный гибрид несложного, даже примитивного ролевика с файтингом в консольном стиле. Примечательная особенность игры – возможность проводить комбо-удары зарабатывается убийством монстров и накоплением специальных очков (Special Points), которые и расходуются на критические атаки.
Геймерам доступно шесть классов – Warrior (Воин), Blader (Мечник), Wizard (Маг, его комбо – несколько заклинаний одновременно), Force archer (Лучник-маг), Force shielder (лучший «танк») и Force blader (Мечник-маг). В Cabal Online есть крафтинг и PvP.
У сообщества российских поклонников условно-бесплатного Cabal Online довольно давно существует фан-сайт – **http://www.cabalonline.ru**, где можно обменяться опытом на форуме.

6 Stargate Worlds: приглашают самых активных

Форумчане получат преимущество в доступе.

Cheyenne Mountain Entertainment объявила, что при отборе кандидатур на участие в закрытом бета-тестировании Stargate Worlds прежде всего будут рассматриваться участники одноименного форума.
По словам главного менеджера сетевого коммьюнити Кати Постма (Katie Postma), все, кто жаждет попробовать Stargate Worlds как можно раньше, должны еще до начала beta-регистрации на официальном сайте зарегистрироваться на форуме игры. Это серьезно повысит шансы на получение приглашения еще на стадии Early Beta Test, поскольку электронные письма будут разосланы, прежде всего, с использованием базы данных адресов форумчан.
Зарегистрироваться можно на сайте сетевого сообщества Stargate Worlds адресу (**http://community.stargateworlds.com**).

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

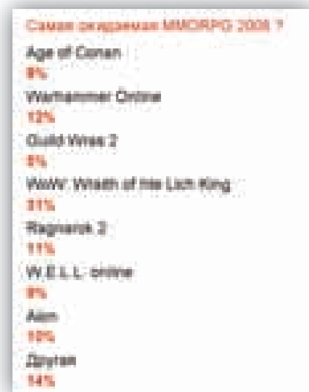
Игра	URL	Рейтинг пользователей
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	8.4
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.3
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.4 (+0,1)
Warhammer Online: Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Earthrise	http://www.play-earthrise.com	7.2
Aion	http://www.plaync.com/us/games/aion	7.2
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.1
Shadow of Legend	http://www.shadowoflegend.com	7.0
Jumpgate Evolution	http://www.jumpgate-evolution.com	7.0

Опрос общественного мнения

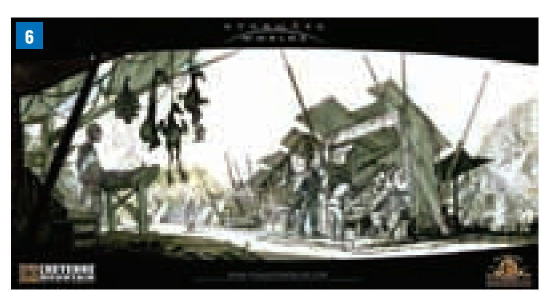


Отличаются ли пристрастия российских геймеров от мировых тенденций? Подвержены ли мы воздействию массированных рекламных кампаний? К кому мы ближе – к Азии или к Европе?
Ответы на эти вопросы вы, возможно, найдете в приведенных данных.
Со своей стороны обратим внимание на совпадение первых двух позиций с рассмотренным на этом же развороте рейтингом «Самые ожидаемые MMORPG месяца».
Что касается действенности отечественной рекламы, то 9% W.E.L.L. online свидетельствуют, что российские геймеры – народ с характером и себе на уме.

Источник: MMORPG.su



6







Евгений Никоноров

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

ЛИЧНАЯ ЖИЗНЬ ИГРОКА В MMORPG

ВО ВРЕМЕНА СТУДЕНЧЕСКОЙ ЮНОСТИ Я ОСТАВИЛ РОДИТЕЛЬСКИЙ КРОВ И УЕХАЛ НА УЧЕБУ В ДРУГОЙ ГОРОД. СТИПЕНДИИ ЕДВА ХВАТАЛО НА ПРОПИТАНИЕ; ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ КАК-ТО СВОДИТЬ КОНЦЫ С КОНЦАМИ, ПРИХОДИЛОСЬ РАБОТАТЬ ПО НОЧАМ СТОРОЖЕМ В БОЛЬНИЦЕ.

Тогда я снимал комнату в двушке. Вторую занимала семейная пара: жена – дизайнер, муж – программист. В то время я впервые увидел, как человек по-настоящему ревнует свою половину к компьютеру. Не проходило и недели, чтобы жена не устраивала мужу скандал по всем правилам жанра: «Выбирай, либо я, либо левел-ап!». И, что характерно, мужик выбирал левел-ап!

Я был шокирован поведением девушки. Я банально не понимал, как такое вообще возможно! Ну да, моя подруга тоже любила убить часок-другой своей жизни в рифте или прокачивая свою гномку, тоже ходила по расписанию на осады и фестивали. «В кино? Не могу! У меня сегодня вечером рейд!» Но я как-то даже и не думал ревновать её к игре. Наверное, потому, что мы играли в одном клане…

Неизбежность конфликта игры и личной жизни на определенной стадии увлечения игрой очевидна. MMORPG требует времени. Много, много времени. Сперва кажется, что можешь поиграть часок-другой через день и этим ограничиться. Быть может, игра представляется этаким развлечением на несколько вечеров. Потом вдруг обнаруживаешь, что игра занимает всё свободное время, становится едва ли не единственным способом проведения досуга. В тот момент, когда и свободного времени для игры оказывается мало, начинаешь ограничивать себя в чем-то другом. Девушка тоже требует времени. Различие между девушкой и игрой заключается только в том, что последняя не ревнует и не устраивает истерик. Играть в MMORPG при наличии жены или подруги – всё равно, что водить к себе в гости любовницу. Нужно уделять внимание обеим дамам, но жена не должна догадываться, что ты любишь кого-то еще, иначе не обойтись без скандала. Другими словами, играть в MMORPG и вести активную личную жизнь непросто. Иные сделают вывод, что компьютерные игры есть зло, препятствующее развитию отношений и разрушающее семьи. Однако так ли это? Ведь проблема – не в самой игре, а в том, что у людей просто нет общих интересов, что они не сходятся характерами и не могут найти общий язык. Не будь игры, такие люди всё равно нашли бы повод поссориться. Раньше женщины обвиняли мужчин в том, что те лежат на диване перед телевизором и читают газету. Сегодня этот образ сменился другим – теперь мужчина проводит всё время за компьютером и играет в свой космос или в эльфов. Так неужели компьютер виноват в том, что мужу и жене смертельно скучно друг с другом?

Можно, конечно, подсадить на игру свою вторую половину. Работает не со всеми, но при правильном подходе можно увлечь почти кого угодно. Хотя бывают и совсем безнадежные случаи. Я с трудом представляю себе увлеченного геймера, у которого могут быть длительные отношения с девушкой, люто ненавидящей компьютерные игры. Впрочем, MMORPG – дело особое. В моём клане играла девушка, которая при любом удобном случае говорила, что не играет в компьютерные игры. «Lineage 2 – это не игра», – добавляла она.

Игры действительно выступают помехой для личной жизни. Другое дело, когда и ты, и твоя подруга – оба играете в одну MMORPG. У вас общие интересы, общие цели и всегда есть о чем поговорить. Вы никогда не поссоритесь из-за того, что кто-то проводит лишнее время в игре. Ведь время, которое вы тратите на игру, воспринимается как время, потраченное друг на друга. Тут главное, чтобы у каждого был свой компьютер. Иначе вас ожидают битвы за игровое время, составление почасовых расписаний и прочая бюрократия. Бюрократия не совместима с любовью.

Естественно желать, чтобы любимый человек разделял твои интересы, поэтому многие игроки – сознательно или нет – пытаются найти свою вторую половинку непосредственно в игровой реальности. Особенно такие поиски свойственны игрокам мужского пола. В компьютерные игры играют в основном мужчины, и MMORPG здесь – не исключение. Естественно, каждая девушка в игровом мире всегда окружена повышенным вниманием. Девушке гораздо проще вступить в любой клан или гильдию, вокруг всегда достаточно желающих побегать в одной партии, ответить на какие-нибудь вопросы, помочь одеждой или деньгами, наказать обидчика или просто поболтать. Это не значит, что все мужчины воспринимают каждую девушку как свою вероятную подругу, – просто такая модель поведения продиктована инстинктами. Однако будем откровенны: игра – не то место, где люди ищут себе пару. Для этого в Интернете есть более подходящие места. Одна знакомая рассказывала мне, как несколько лет назад играла в Ultima Online. Тогда вокруг неё настойчиво увивался один мальчик из её гильдии. Когда подругу окончательно достало всё это дело, она порекомендовала своему незадачливому ухажеру разместить анкету на каком-нибудь сайте знакомств. Парень сперва обиделся, но всё равно последовал её совету. Уже через несколько дней он благодарил её за дельную рекомендацию. Сайты знакомств – вещь вообще удивительная. Благодаря им непростой процесс знакомства и «предварительного ухаживания» сводится к процедуре, похожей на выбор товара с полки супермаркета. Качество товара, правда, остается под большим вопросом, но мы всё равно остаемся вольны сделать свой выбор или вовсе отказаться от него.

Игрушки же можно сколько угодно обвинять в деструктивном влиянии на личную жизнь людей. Но если два человека действительно любят друг друга, то никакие игры не станут помехой их чувству. Даже если это будет какая-нибудь MMORPG, которая, как известно, больше чем игра.


Реклама
Благодарим пивной ресторан «Прекрасный Карл» за помощь в проведении съемки.
Всё для знакомства и общения!
Не ограничивайся одной...
ICQ
+
E-mail
+
Интернет
+
MMS
=
КОМПЛЕКСНАЯ НАСТРОЙКА НА ТЕЛЕФОНЕ/СМАРТФОНЕ
700 руб.
О возможности осуществления комплексной настройки на конкретных устройствах спрашивайте во всех магазинах «Цифровой центр ИОН»
НАСТРОИМ
ОБУЧИМ
ПОДДЕРЖИМ
5-444-333
I-ON.RU
ИОН
ЦИФРОВОЙ ЦЕНТР

LIVE NETWORK CHANNEL

ВСЕ САМОЕ СВЕЖЕЕ И ИНТЕРЕСНОЕ НА ИГРОВЫХ ОНЛАЙН-ПРОСТОРАХ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Audiosurf ★★★★½

PC STEAM

Жанр: **special.puzzle.action** | Издатель: **Valve** | Разработчик: **Queasy Games** | Размер: **393 Мбайт** | Цена: **$9.95** — Алексей «ЗerglinG» Косожихин

В последнее время платформа ПК была поглощена гонкой за технологиями, и мелким играм от независимых разработчиков было очень сложно соперничать за внимание геймеров. Тем более кажется чудом появление Audiosurf.
С первого взгляда эту игру можно ошибочно принять за гоночную. Но управление тут сводится лишь к горизонтальным перемещениям «кораблика» между полосами виртуальной «автострады» да ловле цветных блоков. Каждый схваченный блок помещается в соответствующую колонку внизу экрана; как только блоки одного цвета выстраиваются в ряд – все они исчезают, как в «Тетрисе», а игроку начисляются заслуженные очки. Если какая-то колонка переполнится, «стакан» очищается, а корабль на какое-то время выходит из строя. Увеличению счета также способствуют встречающиеся время от времени бонусы. Выбор режима игры обуславливает свойства и способности корабля: от простейшего одноцветного Mono до Pusher Elite, способного силой сталкивать блоки в нужные колонки. Так в чем же особенность этой, казалось бы, обычной игры?
А вот в чем: каждый уровень создается на основе… загружаемого пользователем музыкального файла. Перед стартом игрок выбирает любую композицию на своем компьютере, игра анализирует ее (занимает это от силы секунд десять) и выдает соответствующий рельеф «автострады» и расстановку блоков. Как мелодия набирает силу, так и наш корабль поднимается в гору навстречу неизбежной кульминации. Затягивает именно безграничность выбора – игрок раз за разом пробует отыграть свои любимые мелодии, воплощая девиз Audiosurf – «Ride your music!».
Зарегистрировавшимся пользователям также доступны онлайн-таблицы рекордов для каждой сыгранной композиции, порождающие небывалый соревновательный дух. Если ваш рекорд будет побит, игра обязательно сообщит об этом по электронной почте и порекомендует постараться вернуть призовое место.
Смешайте несложный и увлекательный геймплей, широчайший простор для экспериментов и возможность соревнования на безбрежных просторах онлайн-сообщества и вы получите рецепт гениальной игры – рецепт Audiosurf.



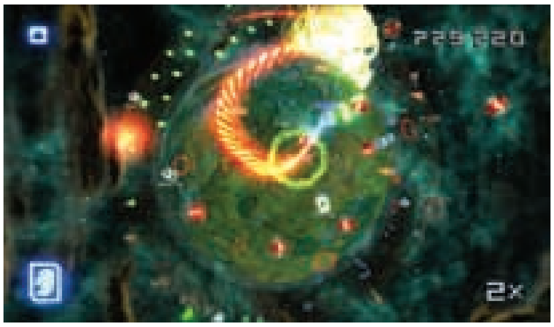


Super Stardust HD ★★★★☆

PSN КЛАССИКА

Жанр: **shooter.arcade** | Издатель: **SCEA** | Разработчик: **Housemarque** | Размер: **148 Мбайт** | Зона: [RU] | Цена: **275 руб.** — Алексей «ЗerglinG» Косожихин

Жанр top-down шутеров а-ля Asteroids с приходом консолей нового поколения, похоже, переживает свой Ренессанс: вот и римейк Stardust 1993 года уже доступен в современной обработке. Суть проста – есть планета, которую надо защитить, есть пришельцы, от которых надо защитить, и есть корабль, которым надо защитить. Но, хоть уровень и считается пройденным со смертью последнего врага, большую часть времени придется взрывать астероиды – как основной источник очков. Внутри особо больших всегда кроется полезное ядро, содержащее приятный бонус – те же очки (если их собирать быстро, счет умножается), либо апгрейд оружия. К слову о пушках – их всего три (каждая наиболее эффективна против определенного противника): стандартный бластер с большим разбросом, бьющий сплошняком «огнемет» и мощный пробивающий плазмаган. Управлять космическим кораблем, как всегда, несложно: один стик для перемещения, другой для стрельбы, шифты для смены оружия. На левый курок подвешено ускорение, гарантированно пробивающее любое препятствие, на правой – сброс бомбы, уничтожающей все на экране. Всего нам предлагают отбить по пять серий атак на каждую из пяти планет. В конце каждой пятерки предстоит сразиться с могучим боссом, после чего откроется доступ к следующей планете. Еще одно несомненное достоинство игры – восхитительнейшая графика. Когда на экране один за другим взрываются десятки пришельцев и астероидов, буйство красок поистине космическое. Вид гигантского астероида, рассыпающегося на сонм мелких булыжников, достоин восхищения.
Поддержка онлайновой таблицы результатов тоже делает свое дело – десятки тысяч игроков соревнуются, пытаясь пробиться в лидеры. Хотя, конечно, огромное количество претендентов на первую тысячу мест немного охлаждает пыл. Тем не менее, вы всегда можете состязаться в кооперативном прохождении на одной приставке – одного оппонента победить легче, чем сто тысяч. Даже сто тысяч Вренов.
Мы признаем, Super Stardust HD не идеальна. Но на данный момент она – лучшее, что можно найти на PSN.





PlayStation Store

Демоверсии:
- [US] Major League Baseball 2K8, 952 Мбайт
- [JP] echochrome, 37 Мбайт

Дополнения:
- [US] PAIN: «Skurv Dogg» character add-on, 8 Мбайт, $0.99
- [US] PAIN: «Ginger the Nurse» character add-on, 7 Мбайт, $0.99
- [US] PAIN: «Muffy the Cheerleader» character add-on, 4 Мбайт, $0.99
- [RU] flOw: expansion pack, 100 руб.
- [EU] Guitar Hero III: Legends of Rock: «No Doubt» Track Pack («Don't Speak», «Excuse Me Mr», «Sunday Morning»), 49 Мбайт, £3.99
- [EU] Guitar Hero III: Legends of Rock: «Modern Metal» Track Pack (Avenged Sevenfold «Almost Easy», Thrice «The Arsonist», Deftones «Hole in the Earth»), 46 Мбайт, £3.99
- [US] Guitar Hero III: Legends of Rock: «Dropkick Murphy's» Track Pack («Famous for Nothing», «Flannigans Ball», «Johnny», «I Hardly Knew Ya»), 42 Мбайт, бесплатно
- [US] Rock Band: «Nine Inch Nails» Track Pack («March of the Pigs», «The Collector», «The Perfect Drug»), 74 Мбайт, $5.49 или $1.99/шт.
- [US] Rock Band: «Grateful Dead» Track Pack («Casey Jones», «Sugar Magnolia», «Truckin'«, «Franklin's Tower», «I Need A Miracle», «China Cat Sunflower»), 175 Мбайт, $9.99 или $1.99/шт.
- [US] Rock Band: Downloadable Tracks (Black Tide «Shockwave», Serj Tankian «Beethoven's C***», Paramore «CrushCrushCrush»), 20-24 Мбайт, $0.99/шт.
- [US] Toy Home: Expansion Pack, 100 Кбайт, $6.99

Xbox Live Marketplace

Демоверсии:
- [JP] USA/ Major League Baseball 2K8, 969 Мбайт

Дополнения
- [ALL] ALL/ The Darkness: MP Map: DM_Haunt, 36 Мбайт, бесплатно
- [ALL] Guitar Hero III: Legends of Rock: «Dropkick Murphy's» Track Pack («Famous for Nothing», «Flannigans Ball», «Johnny», «I Hardly Knew Ya»), бесплатно
- [ALL] Guitar Hero III: Legends of Rock: «Modern Metal» Track Pack (Avenged Sevenfold «Almost Easy», Thrice «The Arsonist», Deftones «Hole in the Earth»), 500 MP
- [ALL] Two Worlds: Tainted Blood – Pack 1, 300 MP
- [US] Rock Band: Downloadable Tracks (Black Tide «Shockwave», Serj Tankian «Beethoven's C***», Paramore «CrushCrushCrush»), 80 MP/шт.
- [ALL] Dark Messiah of Might and Magic: Elements: Exclusive Maps, Classes and Weapons, 400 MP
- [ALL] Mass Effect: Bring Down the Sky, 253 Мбайт, 400 MP
- [US] Major League Baseball 2K8: Minor League Stadium Pack, бесплатно
- [US] Major League Baseball 2K8: Base Uniforms и Card Series 2, бесплатно
- [ALL] Ace Combat 6: Fires of Liberation: F-117A -GENERAL EMBLEM-, бесплатно
- [ALL] Chessmaster LIVE: Live Classic Set, 80 MP
- [ALL] Chessmaster LIVE: Mechanica Chess Set, 80 MP
- [ALL] Undertow: Path of the Elect, 400 MP
- [ALL] Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2: Co-Op Collection 2, 976 Мбайт, 400 MP
- [US] Rock Band: «Grateful Dead» Track Pack («Casey Jones», «Sugar Magnolia», «Truckin'«, «Franklin's Tower», «I Need A Miracle», «China Cat Sunflower»), 175 Мбайт, 160 MP/шт.

Новости

Алексей «3erglinG» Косожихин **3ergling@gmail.com**

Если вам не терпится пощупать раньше времени грядущую Super Street Fighter II Turbo HD Remix, то у вас появился шанс. Тем, кто всего за 800 Microsoft Points приобретет другую игру от Capcom – Wolf of the Battlefield: Commando 3 – будет дарована эксклюзивная возможность поучаствовать в бета-тесте римейка популярного файтинга. Увы, выбор платформы будет ограничен XBLA, а персонажей – Кеном и Рю.

Вышла свежая прошивка для PS3 за номером 2.17, официально лишь улучшающая сетевую стабильность для некоторых игр. Однако, по неподтвержденным данным из японских источников, была также добавлена некая мифическая функция «бэкапа PS2-игр для жесткого диска». Хотя, скорее всего, обновление лишь дает тем играм с PS2, которые отказываются работать без HDD (например, Final Fantasy XI), возможность использовать оный у PS3.

Цифровая дистрибуция шагает по планете семимильными шагами – Microsoft призналась, что хочет сделать нечто вроде Xbox Live Marketplace для линейки Games for Windows. Ее курс – введение платного скачиваемого контента для игр на ПК (вроде плагинов для The Elder Scrolls IV: Oblivion от Bethesda), но это, якобы, не будет простым копированием идей Xbox Live.

Сотрудник Harmonix Грег ЛоПикколо в одном из интервью поведал, что Rock Band в будущем сможет «вырасти» до использования «домашнего» контента. Дескать, разработчикам было бы приятно дать геймерам возможность представлять свою собственную музыку Rock Band-сообществу и вообще всячески содействовать их созидательным порывам.

В японском PS Store должно появиться бесплатное обновление онлайнового файтинга Tekken 5: Dark Resurrection. Нам представят новый режим – Pickup Match Mode, в котором игроку предстоит поучаствовать в непрерывной череде боев один на один с выбираемыми компьютером по заданным критериям противниками. Также будет добавлена поддержка вибрации для DualShock 3 и куча других вкусных опций.

Вышло сразу несколько объемистых и до краев забитых бонусами патчей: для Burnout Paradise, Ace Combat 6: Fires of Liberation и горячо ожидаемый для Call of Duty 4: Modern Warfare. Не намерена отставать и Rockstar, заваленная гневными письмами о жутких тормозах в Bully: Scholarship Edition: заплатка, которая позволит геймерам по-настоящему насладиться игрой, ожидается со дня на день.

В одном из западных печатных изданий промелькнула любопытная информация от главного в SCEA по операциям в PSN – Эрика Лемпела. Ему задали вопрос, есть ли после того, как из PS3 убрали чип Emotion Engine, шансы на появление сервиса продажи PS2-игр через PSN (типа уже имеющегося для игр с PS one или Xbox Originals), на что он ответил: «Мы еще это не обсуждали, но вообще существует возможность реализации этого через хард- и софт-эмуляцию».

Для XBLA анонсирована Happy Tree Friends False Alarm – по мотивам популярного флэш-мультсериала, известного своим черным юмором и бескомпромиссной жестокостью. Также на этой платформе скоро увидят свет Pipe Mania – римейк классического пазла про водопроводчика (нет, не Марио) и top-down шутер Assault Heroes 2. Тем временем, разработчики N+ собираются по истечении сроков эксклюзивного договора с Microsoft выпустить этот популярный платформер и для PSN.

Ace Combat 6: Fires of Libaration

XBLA **КОНТЕНТ**

Жанр: **action.flight.modern_jet** | Издатель: **Namco Bandai** | Разработчик: **Namco Bandai** | Зона: ALL | Цена: **200/400 MP**

Евгений Закиров

Дополнения к AC6 стали появляться сразу после выхода игры в Японии. США и Европа, впрочем, ничего из-за задержки старта не потеряли – все вышедшие до этого обновления и дополнения изначально были доступны и просились к покупке сразу после вступительных титров. Более того, они продолжают появляться и сейчас, а разработчики не планируют останавливаться на достигнутом: новые материалы для любимого (и единственного столь высокого уровня на Xbox 360) авиабоевика ожидают нас и в будущем. К чести разработчиков, дополнения все очень разные: от новых вариантов раскраски боевых самолетов до полноценных сборников миссий. Встречаются и новые карты для мультиплеера, причем совсем недавно вышел первый сценарий для кооперативного прохождения, с весьма интересной локацией и достаточно сложными операциями. Но хотя список обновок уже сейчас разросся до неприличия, как-то упорядочить его и не пытались. Карты и миссии выходят с простой нумерацией, а скудного описания, увы, не хватает для понимания, что предлагает то или иное дополнение. Расценки тоже вызывают удивление. Новые самолеты стоят порядка 200 MP, раскраски под анимешных девочек из The Idolmaster – уже 400 MP; цены миссий варьируются от 200 до 350 MP. В то же время, далеко не все достойно внимания. Игрокам наверняка захочется посмотреть вариации самолетов с девочками поп-идолами, и этот выбор будет оправданным – Su-47 и Su-33 сразу же появятся в ангаре и сделают прохождение сюжетных миссий проще, а многопользовательские полеты – увлекательней. А вот покупая карту для кооперативного прохождения, лучше заручитесь поддержкой друзей – в Сети мультиплеер Fires of Libaration не пользуется особой популярностью.



РЕТРОКЛАССИКА

PS one Classics:
нет

Xbox Originals:
нет

Virtual Console:

- ALL **Super Turrican, Super Nintendo, 800 WP**
- ALL **Kirby 64: The Crystal Shards, Nintendo 64, 1000 WP**
- **Super R-Type, Super Nintendo, 800 WP**
- ALL **Operation Wolf, NES, 500 WP**
- **DoReMi Fantasy: Milon's DokiDoki Adventure, Super Nintendo, 900 WP**
- **Puyo Puyo 2: Tsuu, Sega Megadrive, 900 WP**



Super R-Type
800 WP



Operation Wolf
500 WP

Triggerheart Exelica ★★★★☆

XBLA **ИГРА**

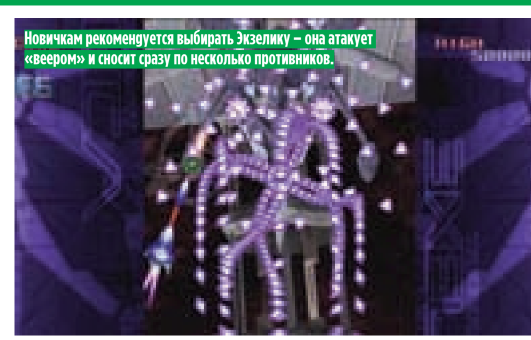
Жанр: **shooter.scrolling.vertical.3D** | Издатель: **Warashi** | Разработчик: **Warashi** | Размер: **113 Мбайт** | Зона: ALL | Цена: **800 MP**

Евгений Закиров

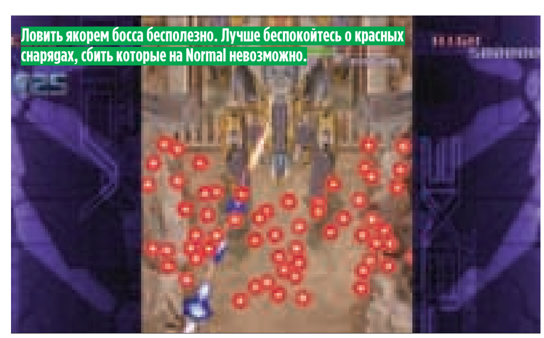
Можно сколько угодно относиться к скролл-шутерам как к призракам глубокой древности, но для Triggerheart Exelica исключение сделать все же придется. Версия для игровых автоматов появилась не так давно – в 2006 году, а в 2007 игра была портирована на Dreamcast, появилась инструкция на английском языке и были сняты ограничения по регионам. Сегодня же, спустя ровно год, она появилась в XBLA – с подправленной графикой, онлайн-таблицей рекордов и другими дополнениями.

Triggerheart Exelica можно проходить как обычный скролл-шутер: на выбор предлагаются две героини, различающиеся палитрой атак; в особенно напряженных ситуациях позволяется использовать бомбы, очищающие местность от врагов, а на уровне сложности Easy так и вовсе разрешается сбивать вражеские снаряды своими, получая за это дополнительные бонусы. Здесь работает система бесконечных Continue, а в наказание за смерть игрок теряет только часть заработанных очков. Из пяти доступных уровней как минимум три можно пройти, не имея ни малейшего представления о главной особенности Triggerheart Exelica – якоре, что цепляет противников и позволяет использовать их как щит. Однако для получения всех достижений (achievements) и, главное, «настоящей» концовки (всего их по две на каждую героиню), придется постараться ни разу не попасть под вражеский выстрел, а, значит, стать настоящим виртуозом этого самого якоря. Помимо этого, на первом и третьем уровне есть секретный босс, который появится только в том случае, если игрок соберет 3000 очков, – задача не такая простая, как может показаться на первый взгляд.

Именно благодаря нешуточному вызову настоящим хардкорщикам, игра, пройти которую на уровне сложности Normal вполне удастся за каких-то пятнадцать-двадцать минут, достойна самого пристального внимания и может затянуть на долгие недели. Озаботься создатели кооперативным режимом да подойди потщательнее к графике, ей бы вообще цены не было.



Новичкам рекомендуется выбирать Экзелику – она атакует «веером» и сносит сразу по несколько противников.



Ловить якорем босса бесполезно. Лучше беспокойтесь о красных снарядах, сбить которые на Normal невозможно.

После каждого уничтоженного противника остаются бонусы. Чем дольше игрок держит кнопку стрельбы, тем сильнее они разрастаются и тем больше очков приносят. Однако автоматический сбор бонусов работает только в том случае, если игрок перестал стрелять и просто уклоняется от вражеских атак. Именно поэтому собрать 3000 очков на первом уровне – настоящее испытание.

Address СИ://ОНЛАЙН/НОВОСТИ_ИНТЕРНЕТА

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

У ЖЖ появился наблюдательный совет

Компания SUP сформировала наблюдательный совет LiveJournal, который будет давать рекомендации и советы руководству по работе сервиса, выступать с заявлениями по важнейшим вопросам жизни сообщества, контролировать возможные конфликты и курировать благотворительные акции.

В совет вошел создатель LiveJournal Брэд Фицпатрик (Brad Fitzpatrick, brad), известный блоггер Дана Бойд (danah boyd), интернет-инвестор и член совета директоров Яндекса Эстер Дайсон (Esther Dyson) и основатель Центра изучения Интернета для школьников Лоуренс Лессиг (Lawrence Lessig).

Как сообщает Lenta.ru, набор «информированных идейных лидеров сообщества» занял у SUP, купившего LiveJournal в начале декабря 2007 года, три месяца. В нем зарезервированы два места для пользователей ЖЖ, их выборы состоятся 12 марта.

Кроме создания наблюдательного совета, SUP пообещал примерно к тому же сроку обнародовать стодневный план развития ресурса. В настоящее время аудитория LiveJournal превышает 14 миллионов человек.

Сетевого телевидения стало еще больше

На сайте CNews.TV (**http://tv.cnews.ru**) начал вещание первый русскоязычный телеканал, целиком посвященный высоким технологиям и телекоммуникациям. Канал ориентирован на пользователей Интернета и кабельного телевидения.

Сейчас на CNews.TV представлены четыре программы: «ИТ-неделя» (еженедельные новости рынка ИТ), «Лица ИТ» (интервью), «Тема недели» (ток-шоу о технологиях), и самое интересное – «Pazoomные вещи» (короткие видеообзоры новинок цифровой электроники и бытовой техники).

Зрителю CNews.TV каждый день предлагается эфир из четырех программ; хронометраж каждой – пять минут. «Это время – разумный максимум для трансляции в Интернете и в мобильных сетях, – говорит руководитель телеканала CNews.TV Алексей Петров. – В любом случае, представленный плей-лист можно перегруппировать по-своему – добавить другую программу или выбрать передачу из архива». Самые интересные передачи можно поместить в персональный «Портфель», чтобы затем вернуться к ним еще раз.

Пользователь сам выбирает, в каком качестве смотреть передачи. Прямо в плеере качество «по умолчанию» (468x263 пикселей, оптимально при скорости доступа 400 Кб/с) можно изменить на хорошее (946x532, 1500 Кб/с) или отличное (1024x576, 2500 Кб/с).

Создатели CNews.TV надеются, что уже через полгода аудитория телеканала превысит 20 тысяч человек в день. Добиться этого будет непросто – сегодня в Интернете вещают десятки специализированных «русских» телестанций: эротические, музыкальные, посвященные боевым искусствам или рыбалке. Загляните, например, в каталоги на **http://guzei.com/live/tv/** или **http://on-tv.ru**, и ситуация станет понятной.

Любимые соцсети россиян

Наиболее посещаемая социальная сеть Рунета – «Одноклассники.ру», ее выбрали для общения 71% российских интернет-пользователей. Второй по популярности стала сеть «В контакте» (48%). Такие данные получены в ходе опроса, проведенного Исследовательским центром портала SuperJob.ru (**http://www.superjob.ru**), среди пяти тысяч респондентов из всех округов РФ. На третьем месте по посещаемости оказался сервис Mail.ru «Мой мир» (28%), на четвертом – «Мой круг» (проект Яндекса), его отметили 10% респондентов.

Наименее популярны среди россиян англоязычные социальные сети Facebook (2%) и Myspace (1%).

6% участников опроса отметили другие социальные сети и сервисы – **Livejournal.com**, **«Соседи.ру»**, **Mirtesen.ru**, **Linkedin.com**.

Некоторые респонденты являются пользователями сразу нескольких социальных сетей: 17% зарегистрированы одновременно на «Одноклассниках» и «В контакте», а 10% не довольствуются сетями-лидерами и обращаются еще и в «Мой мир».

Как выяснилось, женщины посещают такого рода сайты куда чаще мужчин. Мужчины считают, что это «сайты вялого общения полузабытых знакомых», тут «слишком много негативной информации», иначе говоря, «пустая трата времени». Что касается возраста опрошенных, то «Одноклассников» и «Мой мир» чаще посещают люди 20-30 лет, тогда как аудитория «В контакте» – в основном молодежь до 20 лет. Сервисом «Мой круг» наиболее интенсивно пользуются респонденты старше 40 лет.

Интересна ситуация с посещаемостью двух наиболее популярных социальных сетей жителями Москвы и Санкт-Петербурга. Москвичи заметно чаще регистрируются на «Одноклассниках» (77%), тогда как в Санкт-Петербурге наиболее востребованной социальной сетью является «В контакте» (82%). Это, в общем-то, неудивительно. «Одноклассники» – творение москвичей, а «В контакте» родом из Северной столицы.

Уже скоро: IP-чайник, IP-фен и IP-холодильник

Как вы знаете, всякому сайту или ресурсу в Интернете соответствует определенный IP-адрес, представляющий собой 4-байтное число, например, 85.192.33.38. По действующему сетевому протоколу IPv4 таких адресов – чуть более 4 миллиардов.

Буквенные адреса, которые мы вводим в адресную строку (скажем, **www.gameland.ru**) браузеру непонятны. Для их расшифровки он обращается к специальным DNS-серверам, которые находят по своим записям, какой числовой адрес соответствует введенному буквенному сочетанию (85.192.33.38), и лишь после этого происходит навигация на нужный ресурс.

Все было бы хорошо, кабы не одна загвоздка – числовых адресов перестало хватать. Адресное пространство заполнено уже на 86 процентов. Если Интернет продолжит расти прежними темпами на 170 миллионов адресов в год, адресное пространство закончится в 2017 году.

Решением проблемы станет новый сетевой протокол IPv6, разработанный еще в начале 90-х годов прошлого века. Его главное отличие от IPv4 – выделение для адреса не 32, а 128 бит. В итоге количество адресов будет настолько велико, что каждому квадратному сантиметру Земли можно присвоить по… триллиону таких числовых комбинаций.

Записывать новые адреса будут также по-новому – не четырьмя числами через точку, а восемью отделенными двоеточиями группами по четыре шестнадцатеричные цифры (например «старый» 128.63.2.53 соответствует «новому» 2001:500:1:803f:235).

Введение IPv6 началось с замены баз данных корневых DNS-серверов Интернета и продол-

ГАЛЕРЕЯ БЛОГОВ

«Музыка из игр»

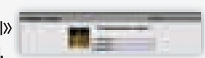


http://community.livejournal.com/ru_musicgames

Кому читать/писать:
тем, кто разыскивает или уже нашел самую правильную музыку.

«Собираюсь сделать ремикс, и очень нужен саундтрек в MIDI к игре Гоблины – Gobliiins 3. Ну, или хотя бы дайте главную тему…». «Срочно нужен саундтрек к Front Mission Alternative, которая выходила еще на PSone! Помогите! Нигде не могу найти standalone, только в гигабайтных архивах…». Вот такими непростыми просьбами пестрят посты онлайнового сообщества «Музыка из игр». Помощь тут оказывается либо в первый же день-другой, либо… проблема, скорее всего, очевидного решения не имеет. В общем, как вы уже поняли, «сообщество предназначено для обмена и обсуждения музыки из компьютерных и видеоигр любой давности, начиная от старейших и заканчивая современными».

«Старенькие игры»



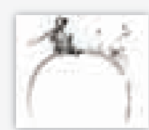
http://community.livejournal.com/ru_oldgames

Кому читать/писать:
тем, кому годы или разум позволяют считать себя ретрогеймером.

Название не обманывает – сетевое комьюнити предназначено для обсуждения, восхищения и постов-воспоминаний о старых добрых электронных играх. Но не только, тут еще и подскажут, где найти «антиквариат», как его запустить на современном компьютере и, что намного забавнее, помогут вспомнить «что это за игра»? Например, по таким сомнительным признакам: «помню, там были два инопланетянина мультяшных, фиолетовый цвет и клюв утиный, кажется квест, а может и аркада» (правильный ответ – «Приключения инопланетянина» или UFO's).

Модераторы не дремлют – пропускаются лишь посты про игры для приставок, консолей, ЭВМ, персональных и карманных игровых систем.

Day on earth



http://community.livejournal.com/day_on_earth

Кому читать /писать:
тем, кто хочет поделиться с окружающими (и желающими) видом малой Родины.

Идея этого международного сообщества (основной язык – английский!) такова – собрать в одном месте фотографии, снятые в один и тот же день в разных уголках Земли. Технически это выглядит так: модератор публикует каждый день стандартный пост, а участники сообщества подгоняют фотографии под единый формат (700 пикселей по длинной стороне) и помещают их в комментариях. Конечно, тут есть интересные и, прежде всего, высокохудожественные фотографии, передающие дух времени, сезона, особенности места действия или разнообразие жизни. Абсолютно не приветствуются картинки из домашнего альбома или в стиле «а вот мой цветок на подоконнике». Увы, шедевры случаются не каждый день, но даже рутинные фотографии из другого полушария или далекой экзотической страны обычно неплохо поднимают настроение.

Go

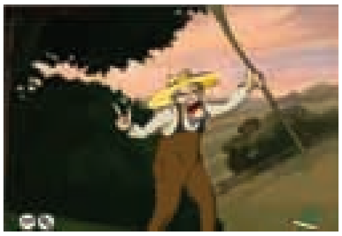
Мини–игры. Наш выбор

В СЕГОДНЯШНЕЙ ПОДБОРКЕ НЕ ЧЕТЫРЕ ИГРЫ, КАК ОБЫЧНО, А БОЛЕЕ ТРИДЦАТИ! ЗА ПОДОБНОЕ ЧУДО БЛАГОДАРИТЕ РЕБЯТ ИЗ СТУДИИ SARBAKAN: ОНИ ВЕСЬМА ПЛОДОВИТЫ, А ИХ ADVENTURE-СЕРИАЛЫ – ОБРАЗЦЫ ЖАНРА. НА САЙТАХ ЭТИ ИГРЫ СОБИРАЮТ «ПАЧКАМИ», «СТОПКАМИ» ИЛИ «КИПАМИ». НАСЛАЖДАЙТЕСЬ!

THE MILLER ESTATE I

http://www.igrodrom.ru/index.php?PAGE_ID=6&GAME_ID=289

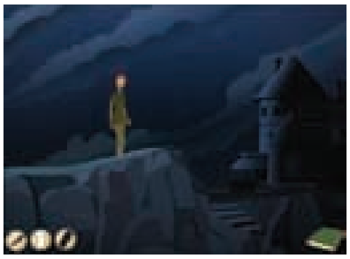
Перед нами первая глава сериала Miller Estate, повествующая о светловолосом скандинаве-детективе. «По ходу пьесы» вы будете встречать странных героев, бешеных соседей и других безумцев. Будьте внимательны, количество «ходов» в игре ограничено, потому не мечитесь понапрасну.



THE MILLER ESTATE II-IV

http://games.protonet.ru/section/qvest/miller-e.html

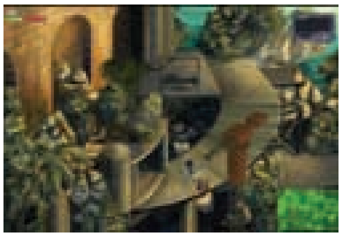
Понравился Miller Estate I? Отлично, канадцы из студии Sarbakan сделали продолжение – еще три серии с другими персонажами. Их вы найдете по указанной в заголовке ссылке. А прохождение «Поместий Миллера» – на портале «Все о квестах» (http://www.questzone.ru/sol3/arcane1.shtml).



STEPPENWOLF

http://www2.warnerbros.com/web/steppenwolf/home.jsp

Эксклюзивные права на великолепную серию Steppenwolf («Койот») купила для своего игрового портала компания Warner Bros. Сегодня там уже 24 игры, поделенные на 6 глав-эпизодов. Все они тематически связаны – игрок каждый раз превращается в охотника за фантастическими животными…



SMURFS HANDY CAR

http://www.learn4good.com/games/puzzle/handys_car.htm

Наша задача – помочь Умельцу Smurf'у собрать машину. Для этого берем мышкой нужные детали и в правильном порядке соединяем их друг с другом. В чем тонкость? Детали нужно не наваливать, а точно помещать на отведенное место. Если все получилось – щелкните по авто и уезжайте!



Популярные блог-хостинги:

Источник: Яndex (http://blogs.yandex.ru)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яndex отслеживает 79 блог-хостингов).

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(47 тыс. записей/день, без изменений)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(42 тыс. записей/день, -5 тыс.)
3.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(27 тыс. записей/день, +7 тыс.)
4.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(14 тыс. записей/день, -6 тыс.)
5.	LovePlanet.ru	http://loveplanet.ru	(6 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Beon.ru	http://beon.ru	(5 тыс. записей/день, -1 тыс.)
7.	LoveTalk	http://ltalk.ru	(4 тыс. записей/день, без изменений)
8.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, new!)

жается незаметно для пользователей. Модификации подверглось чуть больше половины корневых DNS-серверов (**http://www.root-servers.org**), так что IPv6 заработает в полном объеме еще нескоро.

Не игрушки – сверхскоростной спутниковый Интернет

В рамках совместного проекта Японского аэрокосмического исследовательского агентства (ЯАИА) и корпорации Mitsubishi Heavy Industries с космодрома Танегашима (Tanegashima) был запущен специальный коммуникационный спутник. Аппарат, названный WINDS, предназначен для испытания новой беспроводной технологии «сверхскоростного» Интернета.

Если испытания завершатся удачно, пользователи спутникового Интернета перейдут на новый уровень – фантастическая скорость доступа в 1,2 Гигабит в секунду (это, как вы понимаете, в десятки раз быстрее DSL-доступа) будет обеспечена применением очень компактных антенн-«тарелок».

На первом этапе услугами спутника смогут воспользоваться лишь жители Японии и ближайших стран азиатско-тихоокеанского региона. Представители ЯАИА убеждены, что сверхбыстрый Интернет поспособствует «развитию дистанционной медицины и удаленному обучению». Про игры не упоминается, причем неслучайно, ведь скорость – это лишь одна сторона медали. Обратная сторона – лаги, а вот их отсутствием спутниковый Интернет похвастаться как раз не может.

Любвеобильные россияне отдали LovePlanet 100 млн. рублей

Компания «Медиа Мир» обнародовала финансовые результаты своего сервиса знакомств LovePlanet.ru. Общая выручка проекта за 2007 год превысила 100 млн. рублей, перекрыв показатели 2006 года… в пять раз.

«Основную часть в структуре доходов занимают SMS-платежи пользователей сайта знакомств и общения LovePlanet.ru. 12% от общей выручки составили альтернативные платежи посредством электронных денег и кредитных карт. Также существенно увеличилась доля поступлений от продаж рекламных площадей на сайте», – говорится в пресс-релизе.

«В отличие от наших коллег по рынку, мы уже активно развиваем продажу медийной рекламы, и в этом году предложим участие в рекламной программе нашим партнерам. LovePlanet – самый сильный бренд в российском сегменте онлайн-знакомств, и именно это делает его привлекательной площадкой для рекламодателей», – прокомментировал показатели проекта Михаил Гуревич, генеральный директор «Медиа Мира».

Напомним, у основного конкурента LovePlanet – компании «Мамба» – структура доходов практически такая же: 80% выручки принесли платные SMS, 11% – альтернативные платежи и около 9% – баннерная реклама. А ее оборот в прошлом году достиг 300 млн. рублей.

По информации «Медиа Мира», в результате массового продвижения ресурса число зарегистрированных пользователей сайта превысило 9 миллионов человек (что примерно совпадает с заявленной аудиторией «Мамбы»), а ежедневная аудитория в настоящее время составляет 800 тысяч пользователей. По сравнению с 2006 годом партнерская сеть LovePlanet.ru выросла в три раза и в настоящее время насчитывает 4 000 сайтов, уточняет портал «Вебпланета» (**http://www.webplanet.ru**). СИ

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ 6.5

DARK ORBIT

- ЖАНР: 2D MMORTS/Action
- РАЗРАБОТЧИК: Bigpoint
- ОНЛАЙН: http://www.darkorbit.com

Dark Orbit («Темная орбита») – один из пяти онлайновых проектов немецкой Bigpoint. Отметим, что регистрация в любом из них (есть еще Seafight, Mafia, XBlaster и Spaceinvasion) дает геймеру доступ во все проекты с населением около 17 миллионов человек.

При повторных заходах в игру будет предложен набор из 8 космических локаций (карт) – от немецкой и русской до турецкой и «тестовой». Если вы выбрали карту, на которой еще не играли, – не беда, новый аккаунт создастся автоматически. Выбор важен, особенно при наличии языкового барьера, ведь в проектах Bigpoint вы встречаете десятки тысяч игроков из многих стран – США, Англии, Турции, Румынии и, конечно же, России.

Жанр «Темной орбиты» (около 3 млн. пользователей) разработчики характеризуют как «не имеющий аналогов». Но это, несомненно, преувеличение: Dark Orbit – типичная космическая стратегия с примитивной экономикой и довольно однообразным геймплеем. Судите сами: при первом заходе в Dark Orbit игрок присоединяется к одной из трех планет-корпораций (Марс, Венера и Земля), получает корабль и начинает развитие. Оно сводится к сбору и продаже ресурсов, а также боям с инопланетянами или враждебными кораблями других корпораций.

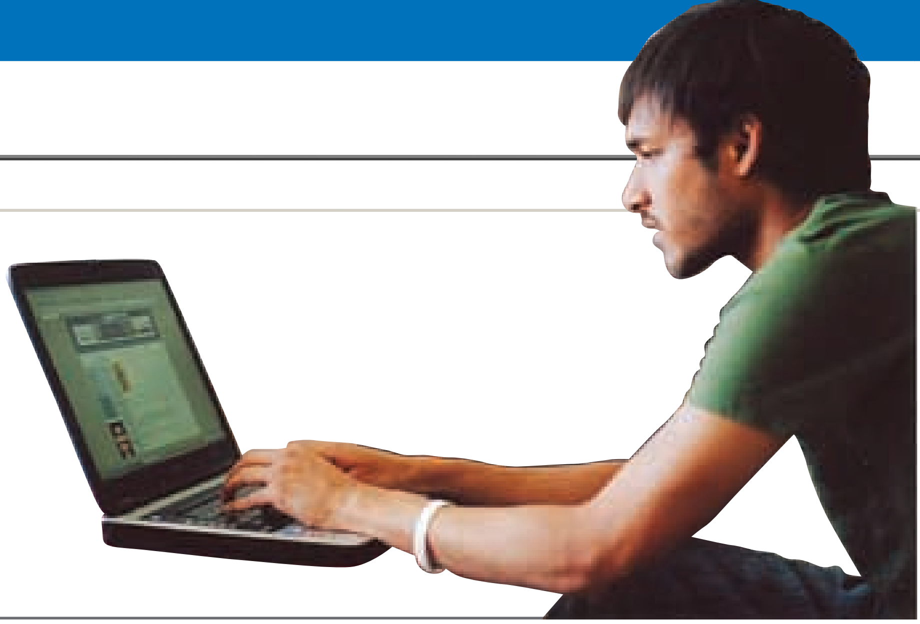
Космический корабль – основа ваших успехов. Выбор, ремонт, изменение конфигурации и модернизация корабля происходят в «Ангаре». Когда разовьетесь и поднакопите ресурсов, там же удастся приобрести новые виды оружия, бортовых систем, боеприпасы и вспомогательные корабли-дроиды. Вся эта активность оплачивается кредитами или уридиумом, которые добываются в боях, собирательством и торговлей на бирже или тратой наличных денег.

Уровень имеющегося вооружения также можно повысить в «Лаборатории», используя найденное в космосе сырье. Комбинируя и обогащая три вида ресурсов, удается создать промериум, увеличивающий силу выстрела (+30%), дураниум, усиливающий генератор (+10%) и т.п.

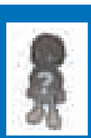
Рекомендуем выполнять все квесты (доступные новичку выделены зеленым цветом). Это, прежде всего, сбор сырья («…собери 30 эндуриума») или уничтожение кораблей-мобов («…уничтожь 5 Streuner»). Завершение каждого задания дает существенное количество кредитов, хорошую дозу опыта и совсем немного дорогого уридиума. Даже повысив уровень, «забивать» на квесты не стоит – они существенно ускоряют прокачку.

В премиально-бесплатной Dark Orbit вы можете медленно развиваться, не тратя ни копейки, либо вкладывать реальные деньги – для этого есть онлайновый банкинг и премиум-доступ.

Отличительная фишка всех проектов Bigpoint – розыгрыш Джекпота (теоретически – до 10 тысяч евро!). Чтобы «сорвать банк», надо зарегистрироваться прямо в игре и в один из выходных сразиться на специальной карте, где уцелевший корабль сорвет банк! Игроки, чьи корабли уничтожены, возвращаются на «обычные» карты.



Web 2.0



Автор:
Дмитрий Тутыхин

Сейчас термин Web 2.0 стал популярным и модным среди людей, хоть немного знакомых с Интернетом. Зачастую это определение используют, не зная или не до конца понимая его истинный смысл. Про Веб 2.0 уже написано огромное количество разных трудов, но суть данного понятия во многих из них искажается. В принципе, какого-то четкого определения и не существует. Так как же рядовому пользователю в этом разобраться? Сегодня мы постараемся вам помочь и разъяснить, что же такое этот Веб 2.0.

История

Термин Web 2.0 был введен на конференции двух компаний – O'Reilly Media и MediaLive International. На этой конференции обе компании говорили о крахе доткомов (компании, чья бизнес-модель целиком основывается на работе в рамках сети Интернет) и о необходимости ввести новую концепцию – так и появилась идея Веб 2.0. 30 сентября 2005 года была выпущена статья Тима О'Рейли, она называлась «What is Web 2.0», где и излагалась новая идея. Кстати, именно Тиму О'Рейли приписывают создание термина Веб 2.0, однако сам Тим признается, что термин придумал его коллега по работе на корпоративном собрании.

Идеология Web 2.0

Лозунг этой идеологии – «Ничего лишнего». Веб 2.0 задумывался как новое видение сервисов для пользователей. Это и подача информации без ущерба простому дизайну, и дружественный интерфейс, который был так необходим в то время. Людям нравится участвовать и создавать что-то полезное – им предоставили такую возможность. Контент для Веб 2.0-проектов создают сами пользователи при поддержке администрации проекта. Наполнителям обычно достаются различные бонусы или оценки. Весь интерфейс Веб 2.0-проекта максимально подстроен под конечного пользователя. Всякие элементы проекта, нужные только дизайнерам или программистам, убраны. Дизайн должен быть простым и понятным любому пользователю. Процедура регистрации максимально упрощена. Также не стоит навязывать пользователям своего мнения, они могут увидеть только то, что хотят. Web 2.0 – это не новый стандарт и не новый формат. Это всего лишь обозначение новых течений, очередного этапа эволюции в Интернете.

Новые технологии

AJAX – это подход к построению интерактивных пользовательских интерфейсов веб-приложений, заключающийся в «фоновом» обмене данными браузера с веб-сервером. В результате при обновлении данных веб-страница не перезагружается полностью, и веб-приложения могут быть сделаны более быстрыми и удобными. AJAX – это не самостоятельная технология, а скорее концепция использования нескольких смежных технологий. Она базируется на двух основных принципах:

1) Использование технологии динамического обращения к серверу «на лету», без перезагрузки всей страницы полностью.

2) Использование DHTML для динамического изменения содержания страницы.

Впервые термин AJAX был публично использован 18 февраля 2005 в статье Джесси Джеймса Гарретта «Новый подход к веб-приложениям». Однако особенно популярен AJAX стал после использования его компанией Google в сервисах Gmail, Google Maps и Google Suggest. Отметим преимущества AJAX:

1) Экономия трафика. Использование AJAX позволяет значительно сократить трафик при работе с веб-приложением благодаря тому, что вместо загрузки всей страницы достаточно загрузить только ее небольшую изменившуюся часть.

2) Уменьшение нагрузки на сервер. AJAX позволяет несколько снизить нагрузку на сервер. К примеру, в Gmail, когда вы отмечаете прочитанные письма, серверу достаточно внести изменения в базу данных и отправить клиентскому скрипту сообщение об успешном выполнении операции, вместо необходимости повторно создавать страницу и отсылать ее клиенту.

3) Увеличение реакции интерфейса. Поскольку нужно загрузить только изменившуюся часть, то пользователь видит результат своих действий быстрее.

Преимущества, как видно, очень даже весомые. Но без недостатков не обходится ни один проект – и AJAX не исключение:

1) Интеграция со стандартными инструментами браузера. Динамически создаваемые страницы не регистрируются браузером в истории посещения страниц, поэтому кнопка «Назад», предоставляющая пользователям возможность вернуться к просмотренным ранее страницам, не работает.

2) Динамически загружаемое содержание недоступно поисковикам. Поисковые машины не могут выполнять JavaScript, поэтому разработчики должны позаботиться об альтернативных способах доступа к содержимому сайта.

3) Старые методы учета статистики сайтов становятся неактуальными. Многие сервисы статистики ведут учет просмотров новых страниц сайта. Для сайтов, страницы которых широко используют AJAX, такая статистика теряет актуальность.

Компания Adobe разработала альтернативную AJAX-технологию Flex, которая является основным конкурентом AJAX сегодня. Технологии AJAX и Flex делают работу с Интернетом максимально комфортной.

XML – eXtensible Markup Language – расширяемый язык разметки. Рекомендованный Консорциумом Всемирной паутины язык разметки, фактически представляющий собой свод общих синтаксических правил. XML – текстовый формат, предназначенный для хранения структурированных данных, для обмена информацией между программами, а также для создания на его основе более специализированных языков разметки. Целью создания XML было обеспечение совместимости при передаче структурированных данных между разными системами обработки информации, особенно при передаче таких данных через

1 Типичное облако тегов.

2 Пример сайта по технологии Web 2.0, www.geospot.ru.





Интернет. Словари, основанные на XML (например, RSS), сами по себе формально описаны, что позволяет программно изменять и проверять документы на основе этих словарей, не зная их семантики, то есть, не зная смыслового значения элементов.
RSS. Многие пользователи сети начинают день с прочтения новостей, просмотра ЖЖ (www.LiveJournal.com) или просто сайтов из раздела «Закладки». И чтобы не тратить уйму времени и сил, открывая каждый сайт, была разработана RSS – Really Simple Syndication. RSS – семейство XML-форматов, предназначенных для описания лент новостей, анонсов статей, изменений в блогах и т.п. Информация из различных источников, представленная в формате RSS, может быть собрана, обработана и представлена пользователю в удобном для него виде специальными программами-агрегаторами. После появления RSS больше не требовалось тратить время на просмотр кучи сайтов. Теперь новости представлялись так – например, один сайт разместил новость, но эта новость не привязана к этому сайту, а доступна для публикации всем. Новости, посты, заметки и т.д. перестали быть частью какого-то одного сайта, они как бы существуют сами по себе и доступны любому желающему. Запутались? Постараюсь, объяснить вам, как работает RSS. Автор публикует свой RSS-поток, в котором содержится вся информация (новости, посты, статьи). Теперь, если вы пользователь и хотите читать новости этого автора, то должны добавить этот поток в свой агрегатор. Агрегатор – это программа или онлайн-сервис, который представляет все ваши RSS-потоки в одной информационной ленте. Теперь не надо просматривать уйму сайтов, все интересующее представлено в вашем агрегаторе в виде одной информационной ленты. Но если вы разработчик или наполнитель проекта, то можете интегрировать любой RSS-поток к себе на сайт. Так вы можете показывать новости разных проектов и с других сайтов, и все будет работать автоматически.
Теги. Тег – это ключевое слово для категоризации чего-либо. Представьте, что вы собираетесь разместить в каком-нибудь онлайн-фотоархиве фотографию, на которой вы, к примеру, на выставке картин. Вы загружаете фотографию на сайт, далее помещаете в определенную категорию. Но в какую категорию вам её поместить – в категорию «Я с друзьями» или «Выставка картин»? Вот тут выявляются недостатки иерархической структуры хранения данных. Однако вы можете поместить фотографию в категорию «Досуг» и поставить на нее теги «Я с друзьями» и «Выставка картин». Тогда можно будет посмотреть эту и другие фотографии с этой меткой, набрав лишь ключевое слово, например «Выставка картин». Часто на странице помещают так называемое «облако тегов», по которому пользователю легче ориентироваться на сайте. Размер тега в облаке тегов зависит от популярности тега в отношении к другим тегам.
Wiki. Представим такую картину. Разработчики затеяли сайт, а по прошествии некоторого времени контент, предлагаемый разработчиками, начал себя исчерпывать. Или такую ситуацию – кто-то захотел создать энциклопедию или некую базу знаний. Тогда одному человеку невозможно это сделать просто по причине недостаточности знаний. Чтобы решить такие проблемы, нужно привлекать пользователей к работе над проектом. Однако открывать доступ на сайт для добавления чего-либо всем его посетителям небезопасно, поэтому применяют технологию Wiki. Это веб-сайт, структуру и содержимое которого пользователи могут сообща изменять с помощью инструментов, предоставляемых самим сайтом. То есть, не придется открывать всем доступ к сайту, достаточно просто предоставить инструменты для добавления информации. Пожалуй, самый известный Wiki-сайт – это Wikipedia. Wikipedia представляет собой открытую энциклопедию, которую составляют пользователи Интернета из разных стран на разных мировых языках. Вы также можете стать соавтором этой энциклопедии, как и любой другой желающий.
Блоги. Это, пожалуй, самое знаменитое «изобретение» Web 2.0. Блог – это веб-сайт, основное содержимое которого – регулярно добавляемые записи, изображения или мультимедиа. Для блогов характерны недлинные записи временной значимости. Ведущих собственный блог в сети называют блоггерами. По авторскому составу блоги могут быть личными, групповыми или общественными (открытыми). По содержанию – тематическими или общими. Отличия блога от традиционного дневника обусловливаются средой, то есть, его принадлежностью к сети. Блоги обычно публичны или доступны хотя бы определённому множеству пользователей Сети. В этом заключается и отличие блоговых записей от дневниковых: первые обычно предполагают сторонних читателей, которые могут вступить в публичную полемику с автором (в отзывах к блог-записи или своих блогах).
Для блогов характерна возможность публикации отзывов (комментариев) посетителями. Она делает блоги средой сетевого общения, имеющей ряд преимуществ перед электронной почтой, группами новостей, веб-форумами и чатами. По версии газеты Washington Post, первым блогом считают страницу Тима Бернерса-Ли (один из изобретателей Всемирной паутины), где он, начиная с 1992 года, публиковал новости. Широкое распространение блогов началось с 1996 года.

Дизайн Web 2.0

1. Простота
Сконцентрированный на главной теме, чистый и простой дизайн. Простота не всегда значит минимализм. При создании должны использоваться только те средства, с помощью которых достигается главная цель сайта – ничего лишнего.
2. Центральное расположение
Большинство Веб 2.0 сайтов имеют центральное расположение страниц. Но почему именно центральное, а не более привычное левое? Да потому, что расположение в центре смотрится проще и не загружает пользователя лишней информацией.
3. Уменьшение количества колонок
Недавно можно было часто встретить сайты с тремя и четырьмя колонками, однако в последнее время сайты с двумя колонками встречаются гораздо чаще. Опять же, потому что это проще. Мы не нагружаем пользователя информацией, а предоставляем её в более простом и лаконичном виде.
4. Четкое отделение «шапки» страницы
Ведь приятно сразу понимать, где начинается страница.
5. Простая навигация
Пользователь должен точно знать, где он находится на сайте и куда может отсюда попасть. Это достигается тем, что навигационное меню отделяется от основного контента, в меню используются цвета и фигуры, которые проще заметить. Также меню делают большим, с четким, легко читаемым текстом.
6. Размер шрифтов текста стал больше
Для простоты чтения и заботы о пользователях, у которых может быть плохое зрение, шрифт текста стали делать больше.
7. Смелые цвета
Яркие, смелые цвета привлекают глаз, а стало быть, и пользователей. Также цветами отделяют блоки информации для простоты выделения их на фоне других блоков.
8. Стильные иконки
Иконки стали красивее и чаще радуют глаз пользователя, нежели на старых сайтах. Также иконки бывают очень информативными, что помогает ориентироваться посетителям на сайте. Вот основные, на мой взгляд, тезисы дизайна Веб 2.0. Дальше дело за вашей фантазией.

Заключение

Сегодня в Веб 2.0-проекты инвестируются сотни миллионов долларов. На венчурном рынке идет волна Веб 2.0, напоминающая волну бума доткомов. А раз на Веб 2.0 тратятся такие большие деньги, следовательно, бума Веб 2.0 нам не избежать. Впрочем, на самом деле он уже давно начался. СИ





3 Первый блоггер и один из создателей Интернета Тим Бернерс-Ли.

4 Эмблема Wikipedia.

Открытые бета-тесты апреля

СЧЕТЧИК РЕГИСТРАЦИЙ НА ЕВРОПЕЙСКОМ САЙТЕ WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING (HTTP://WWW.WAR-EUROPE.COM) ПЕРЕВАЛИЛ ЗА ОТМЕТКУ В 600 ТЫСЯЧ ЧЕЛОВЕК. ВПЕЧАТЛЯЮЩАЯ ЦИФРА НЕ ТОЛЬКО ВЕСЬМА ТОЧНО ОТРАЖАЕТ НЕМАЛЫЙ ИНТЕРЕС К ТВОРЕНИЮ EA MYTHIC (СТУДИЯ ИЗВЕСТНА КАК РАЗРАБОТЧИК DARK AGE OF CAMELOT), НО И ХАРАКТЕРИЗУЕТ ПОТЕНЦИАЛЬНОЕ ЧИСЛО БЕТА-ТЕСТЕРОВ. ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, КАЖДЫЙ, КТО РЕГИСТРИРУЕТСЯ НА САЙТЕ WAR, МОЖЕТ ОТМЕТИТЬ ГАЛОЧКОЙ ЖЕЛАНИЕ УЧАСТВОВАТЬ В БЕТА-ТЕСТЕ И, ЗАПОЛНИВ ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ АНКЕТУ, РАССЧИТЫВАТЬ НА ПРИГЛАШЕНИЕ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

По планам, если тестирование не затянется, релиз WAR состоится во втором квартале этого года. Количество тестеров, допущенных «к телу», растет по мере приближения open beta – так, в конце февраля еще несколько тысяч счастливчиков получили приглашения на закрытый бета-тест.
К сожалению, шансы наших соотечественников на участие в этом празднике жизни невелики – России нет среди стран, «авторизованных» для европейского тестирования. Тем не менее, энтузиасты могут попробовать зарегистрироваться, например, под видом граждан Чехии или Румынии – это пока срабатывает.
В качестве утешения напомним об открытом тесте, в котором ждут именно россиян, – публичные испытания локализованной версии Reign of Revolution (**http://www.r2online.ru**) запланированы на апрель. Основная задача теста – проверить все возможности PvP в R2: масштабные осады или скоротечные поединки в любое время, в любом месте и в любом составе.

Secret of the Solstice

В прошлом году американо-корейский издатель Outspark в самые сжатые сроки локализовал, провел тестирование и успешно спустил на воду свой главный проект: бесплатную мультяшно-анимешную 3D MMORPG Fiesta Online (**http://www.outspark.com/fiesta**). Сегодня все усилия брошены на игру с нехарактерным для MMORPG названием Secret of the Solstice («Секрет зимнего солнцестояния», **http://www.outspark.com/game/solstice**), в девичестве известную как Xenepic Online (разработчик у обеих игр один – DnC Entertainment).
В нашем северном полушарии зимнее солнцестояние происходит 22 декабря и, отдавая дань мистике, в декабре начался открытый тест англоязычной версии SotS. По сравнению с Fiesta Online, движок SotS менее прогрессивен, и внешне эта игра напоминает первый Ragnarok. Что касается наполнения, то оно вполне стандартное – мобы, NPC, сотни квестов и достаточно утомительная прокачка.
Из интересных бета-тестерам особенностей отметим неплохой набор предметов для кастомизации персонажей, а также систему пользовательского улучшения брони и оружия (Smelting & Manufacturing system). Адреналина добавляет тот момент, что результат «улучшения» не предопределен и зависит от уровня предмета – мы можем не улучшить его, а попросту уничтожить…
Клиент у SotS невелик – 710 Мбайт, игра легко пойдет на морально устаревших компьютерах (Pentium 4 2 ГГц, 512 Мбайт ОЗУ и видеокарта класса GeForce TI или Radeon 9200).

Phoenix Dynasty Online

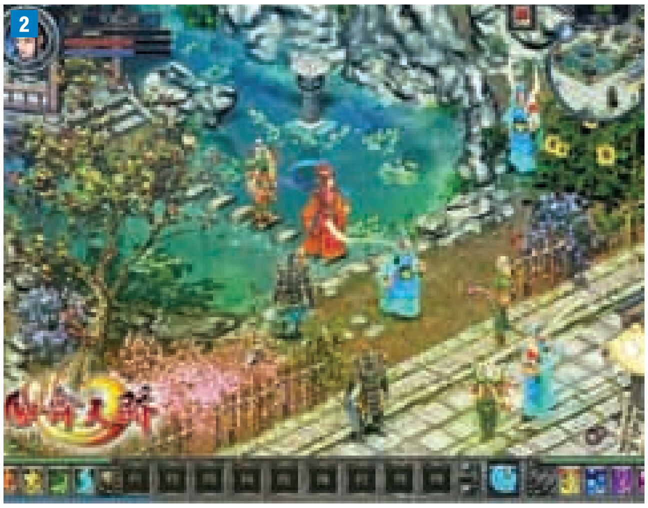
Phoenix Dynasty Online (**http://pdo.enjoymmo.com**) – наглядный пример бесконечного тестирования, которое продолжается вот уже полгода. Впрочем, сегодняшние реалии продвижения многопользовательских игр таковы, что это нисколько не мешает серверам работать, клиентской базе расти, а игре – занимать достойное место в рейтингах. Вот и Phoenix Dynasty Online по числу загрузок клиента получила почетное девятое место в GameBorder'овском «Best Mmorpg of 2007» (**http://www.gameborder.com/bestmmorpg07.php**).
Жанр Phoenix Dynasty Online – action MMORPG, действие которой происходит в феодальном Китае (475-221 года до н.э.). Графика – 2,5D-изометрия с плоскими картами и задниками. Персонажи и монстры отрисованы в 3D, также в наличии красочные эффекты и среднего качества анимация.
Игрок сражается за одно из семи государств; для развития персонажа есть тысячи квестов, броня, оружие, верховые животные и так далее. Это все тривиально, поэтому если вы решите принять участие в «ходовых испытаниях» PDO, обратите внимание на взятую из китайской философии систему пяти элементов (five-elements system: огонь, вода, дерево, металл, земля). Наличие атрибутов тех или иных элементов у персонажа влияет не только на крафт, но и на результат боестолкновения каждого из четырех классов (Paladin, Assassin, Priest и Wizard) с монстрами (они тоже частично «элементали»). После 50 уровня становится доступен квест на дополнительные атрибуты, его выполнение сделает героя еще сильнее.
Предприимчивым геймерам понравится возможность открыть после 12 уровня собственный магазин или кузню (Creation Booth). В последнем случае к вам будут приходить другие игроки, чтобы создавать собственные предметы и, естественно, каждый раз платить за это!
Phoenix Dynasty Online пока не слишком стабильна. Соответственно, патчи пока выходят часто – не реже раза в две недели. Впрочем, играть уже не утомительно – лаги редки, сервера фактически не падают. Клиент PDO невелик – около 589 Мбайт. Комфортно изучать философию «пяти элементов» позволит даже старый компьютер – Pentium 3 800 МГц, 256 Мбайт ОЗУ и видеокарта не слабее GeForce 2 с 32 Мбайт видеопамяти на борту. И это – не минимальные, а рекомендуемые требования!

Hack Wars

Любительская Hack Wars (**http://www.hackwars.net**) – одна из немногих многопользовательских игр, основа действия которых… хакерские войны. Предупредим сразу – развлечение это адресовано далеко не каждому, ведь выглядит Hack Wars достаточно безумно. Прокачка – набор уровней и обзаведение все более крутым железом, программами и сетевыми экранами. Сражения – взлом NPC (банков) и игроков с получением денег, уровней и предметов.
Игровое действие загоняет в ступор: помимо логина и пароля вы выбираете себе IP-адрес, покупаете или создаете атакующие и защитные программы, сканируете порты, проводите атаки и т.д. Также в игре можно сделать собственный сайт и, например, торговать на нем новыми утилитами. В общем, все «по-настоящему!»
Есть в Hack Wars глобальный рейтинг, где можно узнать ники лучших хакеров, а также их достижения и капитал.
В общем, те, кто не испугался и дочитал до конца руководство (**http://www.hackwars.net/manual.php**), – попытайтесь потестировать эту MMOG. Системные требования Hack Wars ничтожны, загрузки не требуется (игра работает через Java-applet). СИ



1 Secret of the Solstice можно смело рассматривать как бесплатный клон Ragnarok'а, где вместо порингов бегают настоящие свинки.



2 После 12 уровня в Phoenix Dynasty Online разрешается открывать собственное дело – лавку или кузню.


Весеннее
обострение
с 1 апреля
www.tnt-tv.ru wap.tnt-tv.ru
Реклама
вещания Серия ТВ №9047 от 23.06.2005, выдана Росохранкультуры.

Address СИ://БЛОГОСФЕРА

БЛОГОСФЕРА

Стратегии – это не игры?

(no userpics) **light_ messiah**

ПРАВИЛА

Во Всемирной паутине, по адресу http://community.livejournal.com/ru_gameland, можно найти сообщество любителей компьютерных и видеоигр, где высказываются мнения и обсуждаются актуальные вопросы, касающиеся игровой индустрии и производимых ей продуктов. Самые интересные высказывания из этого сообщества мы представляем вашему вниманию.

Дорогие геймеры, не возникала ли у Вас когда-нибудь мысль, что стратегии – это… не игры? Не возникало?! Странно, ведь стратегии придуманы мазохистами для мазохистов.
Давайте рассуждать. Что такое игра? Игра – это нечто волшебное, нечто фантастическое, нечто, что заставляет окунуться в новый мир и получить массу новых впечатлений. Которые, подчас, и в реальном-то мире не получишь. А что такое стратегия? Стратегия – это: тысячи наименований юнитов и построек, это постоянный контроль ресурсов, это…

Любители стратегий, вам что, ДЕЙСТВИТЕЛЬНО интересно играть в игры, где надо следить за тем, куда был отправлен ваш отряд, хватит ли ресурсов на строительство новых зданий, на апгрейд отрядов, на Бог его знает что ещё?! Вам действительно интересно создавать себе лишнюю головную боль? Вам действительно интересно вместо получения удовольствия расходовать свои нервы на не пойми что (хоть и говорят, что отдавать лучше, чем брать)? Конечно, Вы мне можете возразить, что и в других жанрах, будь-то экшны, шутеры или приключения, тоже может быть своя головная боль. Так-то оно так, но, играя в эти игры, вы всё же... получаете удовольствие.

Вы можете начать играть в игры этих жанров, так сказать, «с нуля». То есть просто включить игру, и быстренько во всём разобраться, а потом только сидеть и получать удовольствие. Или же тоже головную боль. Но только лишь оттого, что «здесь какой-то сложный момент» и/или «в этой игре корявое управление». Но не от самой жанровой механики игры.

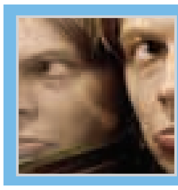
Играть же в стратегии и получать при этом удовольствие просто НЕ-ВОЗ-МОЖ-НО. Это не игры. Нет. Это упражнения для садомазохистов. И неудивительно, что жанр стратегий начинает (или не начинает?) потихонечку отмирать. И остаются у него только верные поклонники, скрывающиеся под псевдонимами вроде Рэн.

И я считаю, что это правильно: жанр стратегий – нишевый. Он ДАЛЕКО не для всех. Он… для мазохистов. И я не понимаю людей, обожающих StarCraft и ставящих высочайшие оценки Company of Heroes. И если насчёт «ЗвёздногоРемесла» (именно так, слитно) судить не берусь, то вот в «Компании Героев», ну нет ничего особенного и всё тут. Вот… хоть убейте.

Правы, может быть те, кто говорят, что есть плохие жанры.

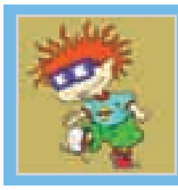
Но… Знаете, есть такой фильм Mallrats («Тусовщики из супермаркета», Кевина Смита), в одной из сюжетных линий которого некий второстепенный персонаж, запасшись бутербродами, всё силился увидеть парусник на трёхмерной картинке. Ему, конечно, давали советы, вроде «смотри, как бы, сквозь картинку расслабленным зрачком», но у него всё равно не получалось. И он вечно «шпынял» тех, кто изображение видел. К концу фильма, правда, ему удалось добиться успеха и картинку увидеть. Это я всё к чему? А вот к чему: может, гениальность отдельных стратегических игр, что тот парусник. И может быть, мне под конец жизни тоже удастся его увидеть, то есть понять, что такого привлекательного в стратегиях. Но это потом, а сейчас… остаётся только «шпынять» тех, кто в них играет, и продолжать «смотреть сквозь картинку расслабленным зрачком».

Раскрыть весь потенциал игре мешает, как ни смешно, собственный геймплей. Историей, которую пытаются рассказать разработчики, не получается насладиться из-за надобности искать пищу, защищаться от инфекции, спать, бесконечно бегать по городу между домами ключевых персонажей. То, что было призвано создать атмосферу и сопутствовать погружению в мир, на деле лишь раздражает и не дает насладиться диалогами и развитием сюжета. Будь эта игра квестом, она ничего не потеряла бы. Передвижение по локациям с помощью карты, исключение никому не нужных фрустрирующих элементов «реализма» – и «Мор» мог бы спокойно поведать нам захватывающую историю, словно добрый дядюшка, сидящий в кресле у камина, а не тащить за руку сквозь колючие кусты хромающего геймплея только затем, чтобы придать повествованию лишние подробности.



majiku_ sensei

Самое смешное, что стратегии – как раз игры более чем полностью. Ибо с точки зрения игровой механики происходят от шахмат, шашек, го и других классических игр с многовековой историей. Что касается удовольствия, то мнение, может быть, и не спекулятивное (как кто-то заметил выше), но субъективное донельзя. Я вот когда наигрываю 70ый час в FFXII тоже в полной мере ощущаю себя мазохистом – ибо играть вроде как уже и не интересно, сюжет уже не возбуждает, но ведь – Финалка. Оттого, кстати, и бросил, что осознал. Игры вообще – не есть стопроцентный и безоговорочный синоним «развлечению», под которым, быть может, некоторые подразумевают нажимание на кнопку и получение удовольствия (как у той крысы). Игры ровно в той же степени развлечение и интеллектуальное. Кто-то получает удовольствие от решения чисто спинномозговых задач, кто-то кайфует от осознания того, что он умнее и хитрее AI или какого-то другого игрока. А кто-то вообще созерцательный тип и ценит в играх визуальную сторону.



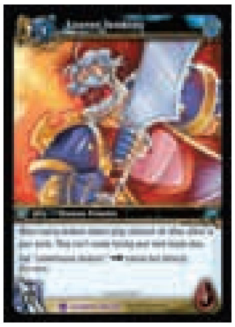
vlad_yoshi_ x27

Странное дело, но почему-то считается, что стратегии и ролевки абсолютно не совместимы в одном игроке. Дескать, в Civilization играют «бородатые админы» и «прыщавые программеры». А вот ролевка – это для романтичных, модных, продвинутых интеллектуалов. Но в той же Японии в головах подрастающего поколения спокойно умещается и Dragon Quest, и Shogi (японская разновидность шахмат, сложнее, по сравнению с классическими). Похоже, что у автора просто некоторые проблемы с математическим мышлением и его применением в условиях изменяющейся среды (мозг плохо справляется с просчетом плавающей точки). Но это «лечится», если желание есть.

ВНИМАНИЕ!

Тексты блоггеров публикуются с сохранением авторской стилистики и орфографии. Кроме того, блоггеры не являются сотрудниками журнала, и их мнение может не совпадать с официальной позицией редакции.

Первое сообщение нынешнего выпуска «Блогосферы», без сомнения, провокационное. Впрочем, для подобных неоднозначных высказываний и создана «Блогосфера» – чтобы каждое аргументированное мнение могло быть услышано. А уж за контраргументами дело не станет – читайте комментарии! Или же присоединяйтесь к сообществу и пишите их сами!





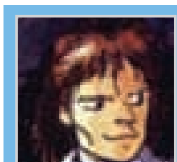


Сверхпроводимость мозга



vecetti

Что будет, если проводник, замкнутый в кольцо, охладить до сверхнизкой температуры? Электрический заряд, находящийся внутри, будет циркулировать вечно! Очень похожая ситуация – вот с чем. Во многих умах утвердилась идея «вот когда на PS3 выйдут FF13, MGS4, GT5 – вот только тогда и наступит настоящая жизнь». Причём эта идея уже приобрела форму своего рода мантры и, действительно, уже иногда кажется, что кроме «святой троицы» играть-то и не во что!
Проще говоря, хочется немного подогреть этот сверхпроводник. Гран Туризмо 5 является культовой, только для не самого большого сегмента игроков. Как ни крути, а симуляторы далеко не так популярны, как аркадные виды автогонок. MGS всегда был востребован аудиторией довольно ограниченной, по масштабу с теми же шутерами. Последняя Фантазия – яркий пример того, что гениальная игра может вызывать отторжение у массового игрока. Сколько человек, восхищающихся, приходится на какое количество недоумевающих, или просто противников? Уж больно специфичны представленные жанры.
Я не имею целью принизить указанные игры. Более того, я их страстный поклонник. Тем не менее, ждать от них какого то невероятного и волшебного чуда, я бы не стал. Игра не может стать чем-то большим, чем игра.
К тому же, культивировать в себе подобную идею, это здорово похоже на самообкрадывание. Вы не находите? Сколько замечательных новых игр можно пропустить из-за того, что они просто лишены силы брэнда? Думаю, много.
P.S. Сила бренда Киллзон велика? Несомненно. Тем не менее, ожидания выхода Киллзон 2 далеко не так велики, как ожидания продолжения «шутера из ниоткуда» Резистанс. А непоколебимый Бог Войны основательно потеснён Хэвэнли Свордом.
Так стоит ли ЖДАТЬ...

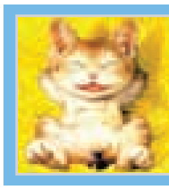


togusa_rus

«Сила бренда Killzone» равна нулю. Ибо первая часть была абсолютно серым шутером, лучшей частью которого была заставка. На фоне CoD смотрелось абсолютно невнятно.

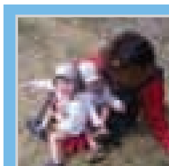
А игры типа FF13, MGS5, GT5 сильны тем, что все они в перспективе являются эталонными по графике и геймплею. И при этом являются эксклюзивными проектами платформы. Сейчас, если тебе действительно интересны игры уровня Mass Effect или BioShock, то твой выбор однозначен. С выходом же таких монстров уже нельзя будет легко махнуть на PS3 рукой с возгласом «да там игр нет».

Сколько замечательных новых игр можно пропустить из-за того, что они просто лишены силы бренда?



hsagdh

Посмотрите на продажи Gran Turismo 3: A-Spec, MGS2, 7ой и 10ой Final Fantasy. Приведите пример игры, которая незаслуженно была пропущена из-за того, что в перспективе маячил «брэндовый» проект этого же жанра.
Задумайтесь, что те же Хэвенли и Резистанс – скорее соответственно красивая забава на несколько часов от не слишком одарённых разработчиков и высосанный из пальца лонч-тайтл, чем «недооценённые в тени грядущих блокбастеров артхаусные шедевры».
Извините, но, имхо, вы пишете неумные вещи, основанные на неверных суждениях.



berendeys_ horde

Идеальные условия в физике недостижимы. Всегда будет какая-то флуктуация, в конечном итоге (в вечности) сводящая все к нулю. Так же и с играми, продающими приставки. Они есть, кажется, они вечны, но это не так. Рано или поздно любой сериал выдыхается. Игры, которые продают приставки и которых ждут, не оправдывают своих ожиданий. Им на смену приходят новые. И новые игры, и новые приставки. За несколько поколений приставок это уже не раз наблюдалось.
Так стоит ли покупать что-то новое и ждать на нем откровений? Нет. Должна быть просто свобода выбора. Кому-то – скупать все подряд, а затем разбираться. А кому-то – ждать, выйдет ли что-то, что подтолкнет его к тратам на приставку. Или он может обойтись знакомыми, у которых это уже куплено. Не имей сто рублей, как говорится.
Ждать, или рискнуть и купить, решать человеку, самому.

«УГОЛОК БЕЗВКУСИЯ»

Лирой Дженкинс – без сомнения, самый известный мем, порожденный за все время существования World of Warcraft. Своей популярностью он обязан видеоролику (который вы, конечно же, найдете на нашем диске), повествующему о тяжелом дне для одной гильдии. Гильдия эта планировала выступление в заполненное драконами подземелье, и очень тщательно просчитывала свои действия – какие заклинания на кого применить, кому что делать. По словам одного из участников, их шанс на выживание был равен «32.33 – в периоде, конечно – процентов», что было «гораздо лучше, чем обычно». Планам, впрочем, не суждено было осуществиться – вернувшийся с обеда игрок с ником Leeroy Jenkins, проигнорировав все диалоги команды, ринулся в подземелье с воплем: «Ладно, время вышло, давайте сделаем это! Лиииииииироооооой Джееееенкииинс!» Его партнеры, оправившись от шока, бросились спасать товарища – навстречу неминуемой гибели. Когда партия полегла, на нескончаемые крики о его глупости Лирой невозмутимо ответил: «По крайней мере, я поел курицы». Лирой обрел популярность в считанные недели, и его помнят по сей день. Так, в Mass Effect рядового, сопровождающего командира Шепарда на первой миссии, зовут Ричард Л. Дженкинс – и, само собой, будучи непоседой, он рвется в бой и погибает при появлении первого же врага. А в World of Warcraft Trading Card Game есть карта Лироя, нарисованная Майком Крахуликом из Penny Arcade; ее вы можете видеть в верхней части этой страницы.

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

ЗВУКОВОЙ ЭГОИЗМ



Наушники Cyber Snipa Sonar 5.1 изготовлены именитой компанией Flexiglow. Эта модель является новейшей разработкой в области игровых аксессуаров, по словам представителей производителя. Однако подобное решение мы могли наблюдать уже в лице аналога от Zalman. Наушники Cyber Snipa Sonar 5.1 помогут полностью погрузиться в атмосферу любимых игр и смотреть фильмы с поддержкой объемного звучания. Новинка оснащена шестью независимыми динамиками и двумя сабвуферами, которые обеспечивают великолепное качество звука и высочайшую точность аудио-позиционирования. Микрофон на гибком держателе создан с применением запатентованной технологии шумоподавления, благодаря которой голос пользователя будет звучать предельно чисто. Фирменное программное обеспечение Cyber Snipa 3D позволяет настраивать звучание каждого канала в отдельности и содержит предустановки для широкого спектра особых звуковых эффектов. Цветовая гамма подчеркивает игровую направленность наушников, а складная конструкция позволяет без проблем переносить наушники в сумке или рюкзаке. Рекомендуемая цена – $40.



ВДАЛЬ ДИАГОНАЛЬ

Дисплеи формата Full HD стоят баснословных денег, но потрясающее качество изображения, возможно, для кого-то не имеет цены. Понимая это, компания Philips решила представить уникальный дисплей с диагональю 46 дюймов. Модель Philips BDL4631V/00 ориентирована, прежде всего, на профессионала. Но, приобретая такой телевизор, пользователь по праву может считать себя обладателем основы для организации полноценного кинотеатра. Дисплей Philips BDL4631V/00 собран на матрице Super-IPS, поддерживает стандарт Full HD и обладает экраном с полноценным разрешением 1080x1920 точек. Технология HDMI позволяет передавать цифровой RGB-сигнал от источника к экрану без компрессии, обеспечивая полностью совместимость с интерфейсом DVI. Встроенная функция масштабирования позволяет с легкостью реализовать на базе модели Philips BDL4631V/00 видеостену, которая не требует использования дорогого внешнего оборудования. Размер стены может достигать 25 экранов (5 дисплеев по горизонтали и вертикали). На российском рынке модель Philips BDL4631V/00 и ее аналог Philips BDL4231CS, появятся во втором квартале 2008 года.

СПОРТИВНАЯ ВЕРСИЯ

Однажды мы уже рассказывали нашим читателям об уникальном компьютерном корпусе от компании Cooler Master под названием Cosmos. Эта модель была сделана с использованием минимального количества пластика – исключительно металл. На выставке CES 2008 компания Cooler Master продемонстрировала следующую версию компьютерного корпуса. Модификация получила в названии литеру S. Стандартная комплектация корпуса включает в себя сразу пять вентиляторов – один на передней панели, два на верхней панели и по одному на боковой и задней стенках корпуса. Из особенностей Cooler Master Cosmos S следует отметить возможность простого монтажа боковых панелей и сенсорную систему управления. В таком устройстве будет комфортно любой, даже самой мощной игровой системе. Инженеры предусмотрели даже специальные отверстия под трубки жидкостных кулеров. Мало того, при желании пользователь может установить до семи 5,25-дюймовых приводов. Ожидается, что корпус появится в продаже этой весной по цене около $375.

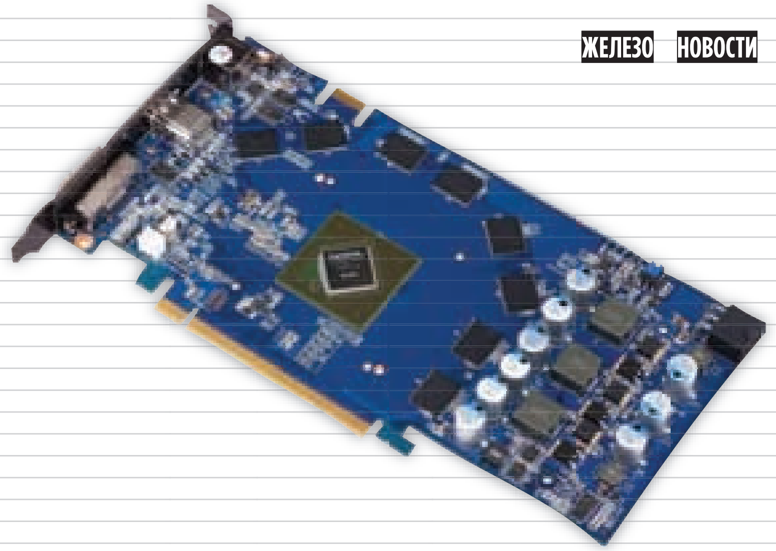




ЗАПИШИСЬ

Компания Verbatim, один из знаменитых производителей носителей информации, представила совсем недавно диски формата Blu-ray с поверхностью для печати. Их особенность – поддержка записи 4x. Таким образом, 25 Гбайт информации можно записать в среднем за 23 минуты. Для достижения такой скорости инженерная компания Mitsubishi Kagaku Media доработала патентованную технологию производства специального записывающего слоя Metal Ablative Recording Layer (MARL), созданного для первого поколения носителей от Verbatim.
На поверхность диска может быть нанесен рисунок или текст – все зависит от фантазии пользователя и поддержки такой технологии пишущим приводом. Область для нанесения изображения находится в диапазоне от 40 до 118 мм от центра диска. Защитный слой новых дисков от Verbatim имеет антистатические свойства, устойчив к царапинам и даже к отпечаткам пальцев. Оптические носители Verbatim BD-R можно приобрести, начиная уже с весны этого года.

В ЛИНИЮ



На недавно прошедшей выставке CeBIT 2008 многие производители успели порадовать нас новыми анонсами. Например, компания Foxconn решила выпустить новую линейку графических плат. Кроме обыкновенных референсных решений, готовятся к выходу и модифицированные графические адаптеры. Основной упор производитель делает на последние GeForce 9600GT и 8800GT – обе с поддержкой памяти в объеме 512 Мбайт. Позиционируются они как решения исключительно для игрового сегмента. Оба продукта идут в двух версиях: Standard Overclocked и Overclocked со значительно возросшей производительностью по сравнению с номинальными схемами и многими другими платами от конкурентов. Ожидают нас и графические карты в формате Special Edition, которые будут оснащаться более эффективной системой охлаждения и рассчитаны на энтузиастов. Также следует сказать, что Foxconn продолжает выпуск линейки продуктов серии Quantum Force и, возможно, высокопроизводительный сегмент видеоплат пополнится эксклюзивными решениями и под этой маркой.

КРЕПКИЕ ЯДРА

В марте сего года компания AMD объявила о готовности к выпуску самого передового в отрасли набора микросхем с интегрированной графикой чипсета серии AMD 780. Набор AMD 780 является основным компонентом как настольной платформы AMD с кодовым наименованием Cartwheel, так и мобильной платформы Puma (выпуск которых запланирован на второй квартал 2008 г). Главной особенностью анонсированного чипа является возможность работы встроенного графического чипа вместе с внешней видеоплатой. Набор микросхем AMD 780G позволяет в полной мере наслаждаться изображением высокой четкости. Благодаря технологии AMD Unified Video Decoder (UVD), обработка HD-видео происходит не на центральном, а на графическом процессоре, лучше приспособленном для этой цели, так что пользователи могут наслаждаться превосходным качеством кино в формате Blu-ray. Ожидается, что первые платы на базе AMD 780 появятся уже летом.

ПАЛОЧКА-УПРАВЛЯЛОЧКА



Компания Logitech занимается не только производством уникальных манипуляторов для компьютеров и консолей, но и выпускает многофункциональные дистанционные контроллеры – пульты ДУ. К сожалению, этот универсальный контроллер нельзя использовать вместе с консолями Sony PlayStation 3 или Microsoft Xbox 360, однако мы будем надеяться на скорый выпуск дополнительных модификаций. Устройство обладает 2.2-дюймовым цветным дисплеем, логически правильно расположенными клавишами в количестве 40 штук и базой данных, куда может быть внесено не более 225 000 изделий, оснащенных инфракрасным датчиком. Никакого программного обеспечения не потребуется, если только пользователь не захочет использовать Logitech Harmony One вместе с персональным компьютером. Контроллер в состоянии найти все совместимые устройства в комнате или квартире и настроиться на нужный лад. Пульт Logitech Harmony One уже сейчас можно найти в продаже на территории РФ по цене $250.



ПОЗВОНИ МНЕ

От компании A4Tech длительное время ничего не было слышно. Не так давно была анонсирована игровая клавиатура G700 этой марки, а в остальном не так уж и много информации. И вот A4Tech представляет еще один клавишный манипулятор, а именно модель A4Tech KIP(S)-900. Эта клавиатура для тех, кто часто использует наушники или гарнитуру, подключает к компьютеру USB-устройства, слушает музыку и делает звонки через Интернет. Теперь все необходимое для комфортной работы и отдыха будет под рукой. Трубка расположена сбоку от рабочих клавиш, имеет компактные размеры и надежно крепится на магнитах. Она делает звонки через сервисы IP-телефонии такими же комфортными, как и по обычному домашнему телефону. Клавиатура совместима с такими сервисами телефонии, как MSN, AOL, Yahoo и Skype. Три аудиопорта расположены на левой стенке модели: два разъема для наушников/гарнитуры, один для микрофона. Два USB-разъема расположились на правой стенке. Они позволяют быстро подключить к компьютеру USB-накопитель, MP3-плеер, цифровую фотокамеру или любые другие USB-устройства. Цена на данный момент не известна.

ЛОГИЧЕСКИЕ ЦЕПОЧКИ

ТЕСТИРОВАНИЕ ЧИПСЕТОВ ОТ INTEL

ОСЕНЬЮ ПРОШЛОГО ГОДА КОМПАНИЯ INTEL АНОНСИРОВАЛА НОВЫЙ НАБОР СИСТЕМНОЙ ЛОГИКИ, КОТОРЫЙ ПОЛУЧИЛ НАЗВАНИЕ X48. НА ОСНОВЕ ЭТОГО ЧИПСЕТА ПЛАНИРУЕТСЯ ВЫПУСКАТЬ САМЫЕ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНЫЕ СИСТЕМНЫЕ ПЛАТЫ. ВЫПУСК НОВЫХ ЧЕТЫРЕХЪЯДЕРНЫХ ПРОЦЕССОРОВ НАВЯЗЫВАЕТ НОВЫЕ СТАНДАРТЫ, ТАК ЧТО ВЫПУСК ЕЩЕ ОДНОГО НАБОРА БЫЛ НЕ ПРОСТОЙ ФОРМАЛЬНОСТЬЮ.



Автор:
Евгений Попов
popov.e@gameland.ru

ИСТОРИЯ РАЗВИТИЯ

С 2000 по 2005 год компанией Intel было выпущено пять поколений наборов системной логики для процессоров класса Intel Pentium 4. Отметим, что вышеназванный производитель каждый год, в июне, обновляет линейку чипсетов. С процессорами Intel Core 2 Duo работать могут только текущие три серии, начиная с Intel 9xx (они также представлены в тестировании). На сегодняшний день от набора системной логики зависит немногое, если говорить о производительности. Но когда-то, еще во времена активного использования первой и второй серии Intel Pentium, чипсет фактически определял общий уровень быстродействия всей системы. Впоследствии перенос процессорного кэша второго уровня L2 на кристалл позволил снять нагрузку с самого чипсета. Конечно, нельзя назвать набор логики второстепенной составляющей компьютера. Именно от этого элемента зависит функциональность и скорость взаимодействия между собой различных компонент компьютера. Количество портов SATA, разъемов PCI или PCI-Express, контроллер памяти, количество возможных USB-выходов – связующим звеном всего этого является именно чипсет.
К многофункциональным схемам Intel Bearlake компания Intel шла почти восемь лет. В 2001 году был представлен набор под кодовым названием Brookdale – он же Intel 845. Он был первым чипсетом, который поддерживал процессоры Intel Pentium 4 под разъем Socket 478, а не под Socket 423, использовавшийся ранее. В дополнение отметим, что Intel 845 работал с оперативной памятью категории PC133 SDRAM. Достаточно быстро появилось обновление в лице Intel 845D. Такой набор уже поддерживал память DDR-266 RAM – новое поколение ОЗУ для стационарных систем. То время было ознаменовано серьезным противостоянием Intel Pentium 4 и AMD Athlon XP. Процессоры Intel уступали линейке решений от AMD до выхода чипсетов Intel 865 и Intel 875, которые появились в 2003 году. Впервые была объявлена поддержка двухканальной памяти DDR-400, а также увеличение частоты FSB до 200 МГц с 133 МГц. Эти наборы можно считать одними из самых лучших в истории Intel – они удерживали позиции лидеров вплоть до появления PCI-Express.
Поколение Intel 915 знаменито, прежде всего, заменой устаревшего AGP 8X на более современный графический интерфейс. Чипсеты Gratsdale и Alderwood вышли в середине 2004 года. Вместе с ними была представлена и память DDR2, которая, правда, не давала большого прироста производительности, но открывала большие возможности на будущее. Южный мост ICH6, который устанавливался с новыми наборами, уже мог позволить использование дополнительных линий PCI-Express (для плат расширения), HDA-кодека и четырех портов SATA II с поддержкой RAID. На деле первые чипсеты Intel 9xx не отличались от своих предшественников кардинальными изменениями вплоть до появления Intel 925XE, который поддерживал шину FSB1066 с физической частотой 266 МГц. Последующие обновления увеличили частоту поддерживаемой DDR2-памяти, добавили пару линий PCI-Express и модернизировали SATA до Serial ATA/300. Платформенные решения Intel 945 и Intel 955 открыли дорогу двухъядерным процессорам, но основой для продвижения новых Intel Core 2 Duo по праву можно считать модели Intel 975X и Intel 965, которые стали последними представителями серии Intel 9xx. Следует отметить, что Intel 975X был анонсирован вместе с выходом новых 65-нм процессоров. Последней серией чипсетов от Intel стала Intel Bearlake, которая обеспечила полноценную поддержку памяти DDR3 вместе с Intel Core 2 Duo, усовершенствованному интерфейсу PCI-Express 2.0 и, фактически, поколению четырехъядерных Penryn по технологии 45-нм. Для более комфортной работы с новой серией ЦП было специально выпущено обновление набора Intel X38, а именно Intel X48. Вместе с ними используется и южный мост ICH9, задающий новую планку функциональности настольных платформ.

Тестовый стенд

Процессор: Intel Core 2 Duo E6750 (2.66 ГГц)
Память DDR II: 2 Гбайт (Corsair XMS2-8000 2x512 Мбайт, OCZ PC2 8000 2x512 Мбайт)
Память DDR III: 2 Гбайт (Apogee DDR3-1100 2x1024 Мбайт)
Видеокарта: ATI Radeon HD 3870 512 Мбайт GDDR4
Жесткий диск: RAID 0 из двух Samsung 80 Гбайт SATA II
DVD-привод: LG GSA-H62N
Корпус: GMC R2 TOAST
БП: ThermalTake W0131RE 850W
Операционная система: Microsoft Windows XP Professional, Microsoft Windows Vista Ultimate

Методика тестирования

Отдельно от системных плат чипсеты тестировать невозможно. Мы выбрали шесть наиболее интересных устройств, которые в полной мере смогли представить возможности используемой логики. Стоит отметить, что несколько наборов, на базе которых построены некоторые из платформ в нашем обзоре, используют память формата DDR3. Для тестирования были выбраны планки, которые демонстрируют приблизительно равный с DDR2 результат – нам было интересно посмотреть именно производительность чипсетов. Однако при этом большое внимание уделялось именно взаимодействию с подсистемой ОЗУ. Для тестирования использовались утилиты RightMark Memory Analyzer 3.72 и встроенный в популярный архиватор WinRar определитель скорости передачи данных. Помимо этого для каждой платформы производился тест в играх на низких разрешениях, для того чтобы результат не слишком сильно зависел от видеокарты.

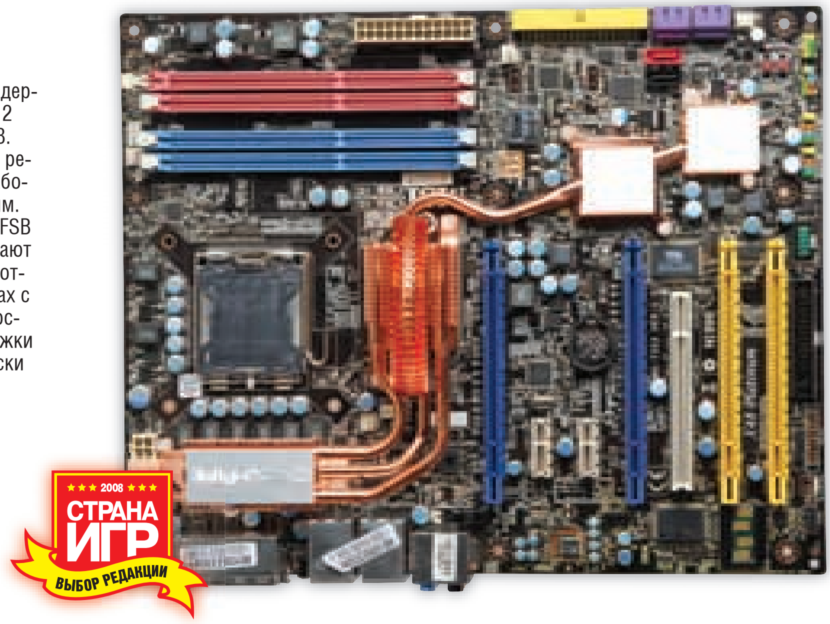
Что мы тестировали

Intel X48 Express
Intel X38 Express
Intel P35 Express
Intel G33 Express
Intel 975X Express
Intel P965 Express

Название	Intel X48 Express	Intel X38 Express	Intel P35 Express	Intel G33 Express	Intel P965 Express	Intel 975X Express
Используемая плата:	MSI X48 Platinum	ASUS P5E3 WS Pro	ASUS P5K3 Premium	MSI G33M	Gigabyte 965P-DQ6	MSI 975X Platinum
Поддержка процессоров:	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad, Intel Yorkfield, Intel Wolfdale	Поддержка процессоров: Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad	Intel Celeron D, Pentium 4, Pentium 4 Extreme Edition, Pentium D и Pentium Extreme Edition, Intel Core 2 Duo, Intel Core 2 Quad
Системная шина:	1600 МГц	1333 МГц	1333 МГц	1333 МГц	1066 МГц	1066 МГц
Контроллер памяти:	Двухканальный, DDR3-800/1066/1333/1600 (XMP) (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3-800/1066/1333 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3-800/1067 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)	Двухканальный, DDR2-533/667/800 или DDR3-800/1067 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)	Двухканальный, DDR2-533/667/800 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)	Двухканальный, DDR2-533/667 (4 разъема, до 8 Гбайт максимум)
Южный мост:	ICH9	ICH9	ICH9	ICH9	ICH8	ICH7R
Графический интерфейс:			PCI-Express	PCI-Express + интегрированное ядро Intel GMA X3100	PCI-Express	PCI-Express (либо один X16, либо два X8)
Слоты PCI-Express X16:	2 x PCI-Express 2.0	2 x PCI-Express 2.0				
Слоты PCI-Express X1:	4	4	4	4	6	6
Носители UATA:	2 (1 канал)	2 (1 канал)	2 (1 канал)	2 (1 канал)	2 (1 канал)	2 (1 канал)
Носители SATA:	6	6	6	6	6	4
Порты USB:	12	12	12	12	10	8
Звук:	High Definition Audio (7.1)	High Definition Audio (7.1)	High Definition Audio (7.1)	High Definition Audio (7.1)	High Definition Audio (7.1)	High Definition Audio (7.1)

INTEL X48 EXPRESS

Планировалось, что двухъядерные процессоры Intel Wolfdale и четырехъядерные Intel Yorkfield, которые фактически стали заменой процессорам Core 2 Duo и Core 2 Extreme, будут работать на базе ранее выпущенного Intel X38. Но, возможно, Intel не оценила в полной мере возможности конкурента и решила перестраховаться посредством выпуска более функционального набора. Стоит отметить, что Intel X48 отличается от предшественника немногим. Прежде всего, стало возможным использование высокочастотной шины FSB с пороговым значением 1600 МГц. Платы на основе такого чипсета работают только с памятью формата DDR3 – в данном случае Intel решила и вовсе отказаться от DDR2 в угоду прогрессу. Интересно, что на материнских платах с этими чипами возможно использование планок с частотой 1600 МГц. Впоследствии ожидается, что чипсет Intel X48 будет полностью лишен поддержки 800 МГц шины, так что процессоры с данным значением FSB автоматически выпадут из списка официально поддерживаемых ЦП.





INTEL X38 EXPRESS

Для всех процессоров Intel Core 2 Duo поддерживается работа с шиной 1333 МГц. Также производитель предусмотрел возможность работы будущих моделей, изготовленных с учетом 45-мм техпроцесса. Возможности контроллера по сравнению с предыдущими поколениями не изменились, поскольку все, что можно было в этой области, уже реализовано. Тем не менее, рассматриваемый набор системной логики поддерживает работу стандарта DDR3, причем Intel X38 Express может взаимодействовать с модулями DDR3-1333. Стоит отметить возможность построения системных плат с поддержкой DDR3 и DDR2 одновременно. Некоторые производители системных плат реализуют пары специализированных разъемов. Таким образом, пользователь сам может выбрать стандарт для своей системы – DDR3 или DDR2. Основным преимуществом по отношению к прочим представителям линейки можно назвать поддержку интерфейса PCI-Express X16 2.0. Здесь можно использовать как платы предыдущих поколений, так и новые графические адаптеры.

INTEL P35 EXPRESS

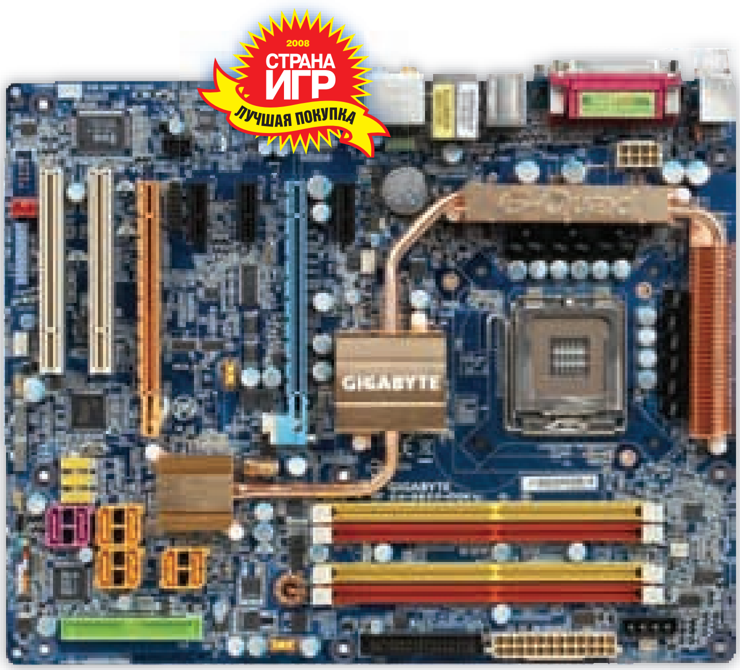
По сравнению с флагманом серии Intel X38 Express у решения среднего уровня под названием Intel P35 Express не так много особенностей. Из самых значимых можно назвать лишь поддержку DDR3. При этом с модулями класса DDR3-1333 он работать не может. Соответственно, в настройках BIOS отсутствует делитель для установки такого уровня частот. Зато Intel P35 Express обучен понимать большинство современных процессоров, а также будущие 45-нм модели. Вместо прогрессивного PCI-Express X16 2.0 используется проверенный временем стандарт PCI-Express X16 первой версии. Как и ранние варианты, набор системной логики Intel P35 Express не может гибко оптимизировать этот графический интерфейс для работы одновременно двух графических адаптеров в режиме ATI CrossFire. Однако производителей системных плат этот факт не останавливает. Второй разъем PCI-Express X16 подключается меньшим количеством линий к южному мосту взамен некоторых PCI-Express X1. Роль южного моста также играет Intel ICH9.





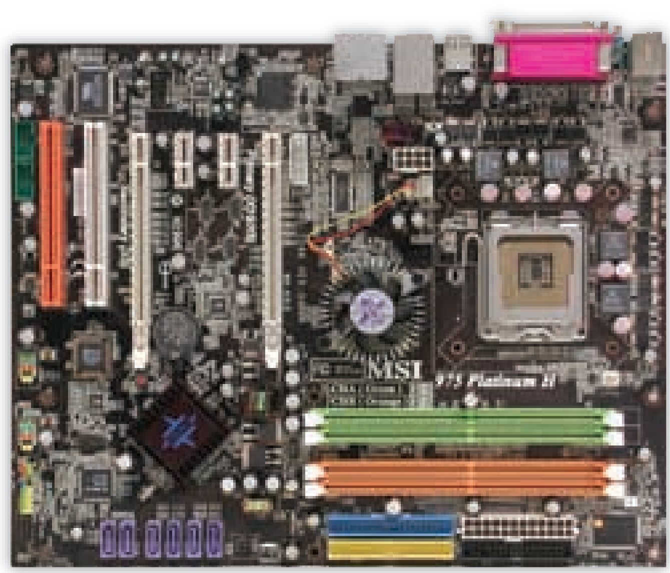
INTEL G33 EXPRESS

Каждая линейка чипсетов от Intel представлена не только потоковыми решениями, но и моделями с использованием встроенного графического контроллера. В серии Intel Bearlake также предусмотрен подобный офисный вариант в лице Intel G33. Стоит отметить, что он не единственный. Компания Intel выпустила еще один интегрированный чипсет Intel G35, но с улучшенным графическим ядром. По функциональности набор логики Intel G33 не уступает рассмотренному ранее Intel P35 Express. Технические характеристики этих наборов идентичны, так что офисным решением Intel G33 назвать достаточно сложно. Отметим, что контроллер Intel GMA X3100, установленный в данном случае, использует технологию Clear Video, которая призвана поднять качество воспроизведения видео. Также производителем заявлена полная поддержка интерфейса Aero в новой операционной системе Microsoft Windows Vista.



INTEL P965 EXPRESS

Чипсет Intel P965 Express был анонсирован вместе с офисной моделью Intel G965 Express. Отличие между чипсетами, как можно догадаться из названия, состоит в отсутствии интегрированного видео у Intel P965 Express. В остальном решения идентичны. Этот чипсет пользовался большой популярностью у производителей системных плат, благодаря широким возможностям и некоторым интересным технологиям. Например, функция Fast Memory Access обеспечивает прирост производительности за счет оптимизации работы подсистемы памяти, а технология Flex Memory дает возможность включать двухканальную адресацию памяти даже при неравномерном заполнении слотов. В отличие от того же Intel 975X, набор системной логики Intel P965 Express поддерживает уже десять портов USB и шесть SATA. Официально для платформ с рассматриваемой логикой была объявлена поддержка ATI Crossfire (начиная с выпуска версии драйверов ATI Catalyst 6.9) с использованием системы X16 + X4, где дополнительные четыре линии давал все тот же южный мост.

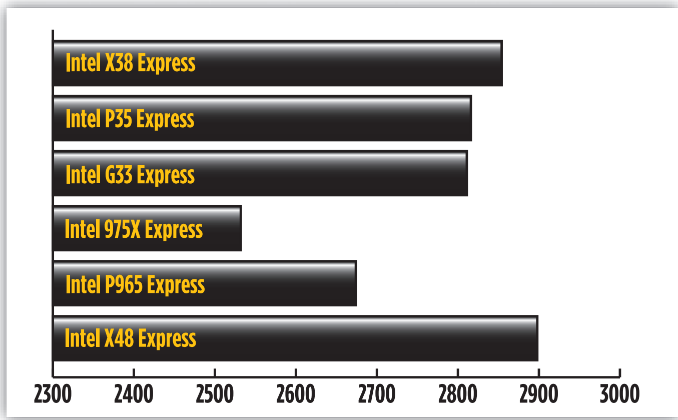


INTEL 975X EXPRESS

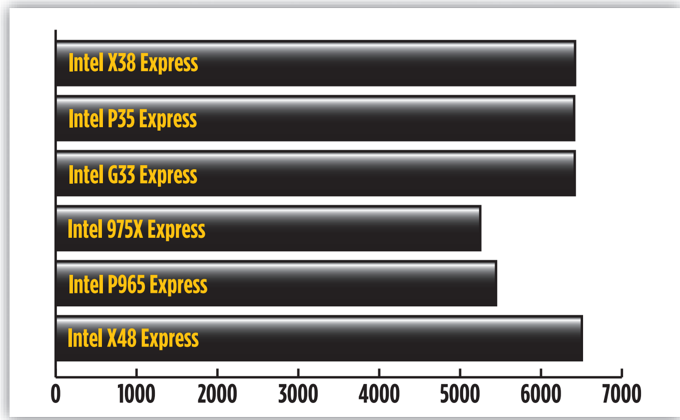
Набор системной логики Intel 975X Express был официально анонсирован в конце 2005 года. Обозначение X в названии чипсета Intel дарует только самому производительному решению серии. Фактически Intel 975X Express можно считать усовершенствованной версией i955X. Во многом этот набор логики повторяет предшественника, однако есть одна особенность, которая отличает Intel 975X Express от предыдущей модели и позволяет чипсету успешно существовать до сих пор в качестве недорого решения для игровых систем. Набор системной логики Intel 975X Express дает возможность создать два графических порта PCI-Express путем разбиения шестнадцати линий на пару по восемь. Разумеется, такой подход обеспечивает работу технологии ATI Crossfire. Наличие поддержки Intel Core 2 Duo от самого чипсета не зависит. Получилось так за счет совпадения сроков выхода. Тот же Intel 955X Express несовместим с процессорами Core 2 Duo.

Результаты тестирования

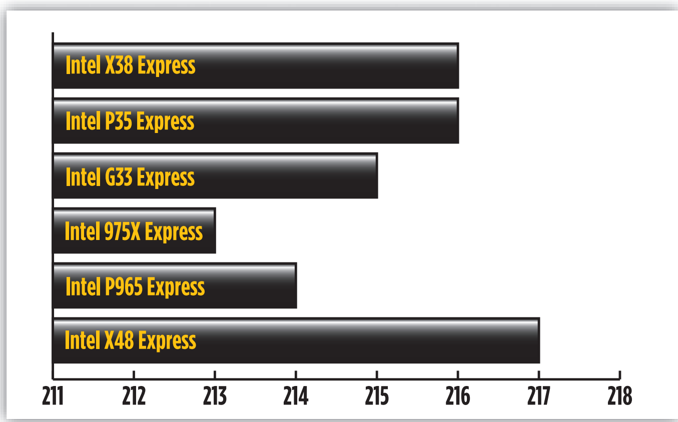
RIGHT MARK MEMORY ANALYZER 3.72. СКОРОСТЬ ЗАПИСИ, МБ/С



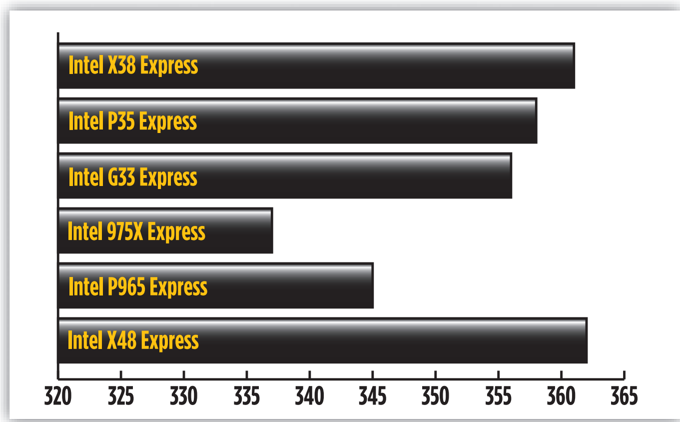
RIGHT MARK MEMORY ANALYZER 3.72. СКОРОСТЬ ЧТЕНИЯ, МБ/С



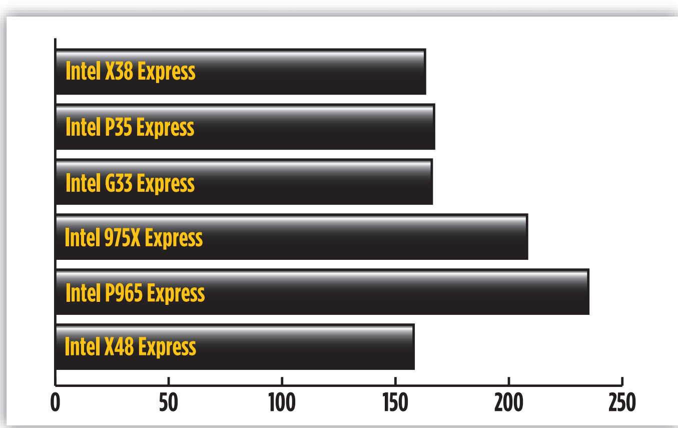
DOOM3, MIN.DETAIL, 640X480, FPS



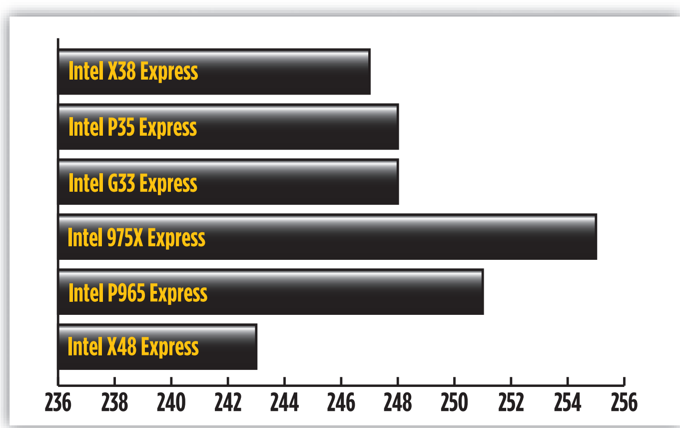
FAR CRY, MIN.DETAIL, 640X480



АРХИВИРОВАНИЕ БОЛЬШОГО ОБЪЕМА ДАННЫХ В WINRAR 3.40 (СЕК)



КОДИРОВАНИЕ ВИДЕО DIVX (СЕК)



Выводы

Может показаться немного странным сравнение чипсетов различного уровня и поколений. Однако конечный пользователь не сильно задумывается над тем, в каком году был выпущен тот или иной набор системной логики. Для него на первом месте будет стоять стабильность и функциональность, а все остальное лишь вторичные факторы. В результате максимальную оценку стоит поставить Intel X48 Express, как наиболее прогрессивному решению. Однако платы на основе такого чипсета будут недешевы еще долгое время. Оптимальным вариантом по соотношению цена/качество можно считать Intel P965 Express, который не теряет актуальности до сих пор.

МАЛЕНЬКИЙ МОЗГ

ЦЕНТРАЛЬНЫЙ ПРОЦЕССОР И ЕГО ОСОБЕННОСТИ

КОМПЬЮТЕР СТАЛ НЕОТЪЕМЛЕМОЙ ЧАСТЬЮ ЖИЗНИ МИЛЛИОНОВ ЛЮДЕЙ ПО ВСЕЙ ПЛАНЕТЕ. ЗАЧАСТУЮ ЛЮДИ И НЕ ЗАДУМЫВАЮТСЯ О ПРИНЦИПАХ ЕГО РАБОТЫ. ОДНАКО ДАЖЕ МАЛООПЫТНЫЕ ПОЛЬЗОВАТЕЛИ ЗНАЮТ, ЧТО ГЛАВНОЙ ЧАСТЬЮ ЛЮБОЙ ВЫЧИСЛИТЕЛЬНОЙ МАШИНЫ ЯВЛЯЕТСЯ ПРОЦЕССОР. ОН ОТВЕЧАЕТ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ОСНОВНОЙ ДОЛИ ЗАДАЧ ПО ОБРАБОТКЕ ИНФОРМАЦИИ. МЫ ПОСТАРАЕМСЯ РАССКАЗАТЬ НЕ ТОЛЬКО ОБ ОСНОВНЫХ ПРИНЦИПАХ ЕГО РАБОТЫ, НО И ОБ ОСОБЕННОСТЯХ УСТРОЙСТВА И АРХИТЕКТУРЫ.

1 Отечественные институты во всю трудятся над созданием центрального процессора для использования в военно-промышленной сфере. На рисунке изображен универсальный RISC-микропроцессор МЦСТ-R500 с проектными нормами 130 нм и тактовой частотой 500 МГц.

2 Срез рисунка поликристаллической структуры. При выращивании кристаллов большое значение имеют условия сопряжения кристаллических решеток нарастающего кристалла и подложки, причем существенно их структурно-геометрическое соответствие.

3 Восьмиядерный процессор, совместно разработанный компаниями Sony, Toshiba и IBM изготовлен с применением технологического процесса 90 нм. Такое ядро используется в игровой приставке Sony PlayStation 3. На рисунке – подложка диаметром 200 мм и проектной нормой 90 нм.

4 Помимо вклада в информационные технологии, Янош Лайош Нейман, более известный как Джон Фон Нейман, сделал множество открытий в области квантовой физики, функционального анализа, теории множеств, экономики и других отраслей науки.

5 На фотографии сотрудник одной из производственных компаний держит в руках 300 мм подложку с процессорами, изготовленными по технологии 45 нм. Перед тем как отправлять пластины в сборочный цех, процессоры тестируют, проверяют качество отдельных компонентов и качество выполнения всех операций обработки.

Что такое процессор

В английском языке существует понятие CPU (central processing unit) – центральный исполнительный элемент. Первоначально этот термин описывал особый класс логических аппаратов, которые предназначены для выполнения сложных программ. В дальнейшем термин стал применяться к компьютерным системам и отдельным элементам ПК. Интересно, что архитектура процессоров и их реализация с начала создания неоднократно менялись, но исполняемые функции и принцип работы остались прежними и до сих пор. Первые ЦП производились в качестве отдельных составных систем для уникальных компьютеров. Еще в 60-х годах никто не воспринимал ЭВМ как устройство для массового производства. Огромные электронные структуры, размещенные в больших залах, производились на заказ и для определенных целей. Разработка процессора, уникального для каждой электронно-вычислительной машины, была дорогостоящим занятием. Однако впоследствии производители перешли от единичной схемы изготовления к серийному производству. Всеобщая миниатюризация компьютеров, появление интегральных схем и развитие полупроводниковых технологий повлекли за собой неизбежную стандартизацию изготовления ЦП. Процессоры стали более сложными и сильно уменьшились в размерах. Сегодня процессором оснащено практически любое электронное устройство, начиная от детских игрушек и заканчивая континентальными баллистическими ракетами.

Архитектура Фон Неймана

Венгр по национальности Джон фон Нейман в 1930 году эмигрировал в США, где и разработал принципы программного управления ЭВМ. Описанный подход был представлен в 1945 году и был коллективной работой сотрудников Муровской Школы Электрических Разработок (The Moore School of Electrical Engineering) Университета штата Пенсильвания. Информация о проекте стала доступна и другим ученым после заявления о создании компьютера «Эниак» с возможностью хранения программы в собственной памяти. Первые компьютеры с использованием Неймановской логики были созданы в период с 1948 по 1949 год институтами Австралии, Великобритании и США.

Главной особенностью архитектуры Фон Неймана является факт хранения данных и инструкций в одной памяти. Отметим, что действия центрального процессора являются базовым уровнем управления компьютером, поэтому выполнение каждой команды для ЦП обязательно. Не производится никакой проверки на допустимость выполняемых действий, в частности, не проверяется возможная потеря ценных данных. Чтобы компьютер выполнял только допустимые действия, команды должны быть соответствующим образом организованы в виде программы. Описанный ниже цикл выполнения называется процессом, откуда и пошло название самого исполнительного устройства:

1. На адресную шину подается некое число, которое хранится в регистре счетчика команд. Далее процессор отдает памяти команду чтения.
2. Выставленное процессором число является для ОЗУ адресом. Получив его и команду чтения, память подает данные, находящиеся по адресу, на шину данных. Далее подается сообщение о готовности.
3. Процессор получает с шины число, переводит его в машинную инструкцию и исполняет ее.
4. Если последняя команда не является командой перехода к следующей задаче, процессор увеличивает на единицу число в счетчике команд. Так получается адрес последующей команды.
5. Процессор переходит к первому пункту.

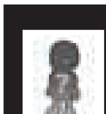
Скорость перехода от одного уровня приведенного цикла к другому определяется тактовым генератором. Тактовый генератор вырабатывает импульсы, которые служат некоторым подобием ритма для ЦП. Частота тактовых импульсов и называется тактовой частотой. Естественно, чем выше частота, тем выше быстродействие процессора в рамках одной архитектуры.

Стоит упомянуть и о правилах программного управления, на которых базируется устройство любой ЭВМ. Они обладают собственными недостатками, но до сих пор никто не придумал лучше:

1. Двоичное кодирование. Вся информация в компьютере хранится и передается только в двоичном виде.
2. Программное управление. Каждая программа представляет собой набор инструкций, которые центральный процессор выполняет автоматически и в заданной последовательности.
3. Однородность памяти. Информация различается только по методу использования, а не по методу кодирования.
4. Адресность. Вся информация располагается в ячейках памяти, которые имеют свой индивидуальный адрес. Зная адрес, процессор может получить доступ к нужной информации в нужный момент.

Исторический аспект

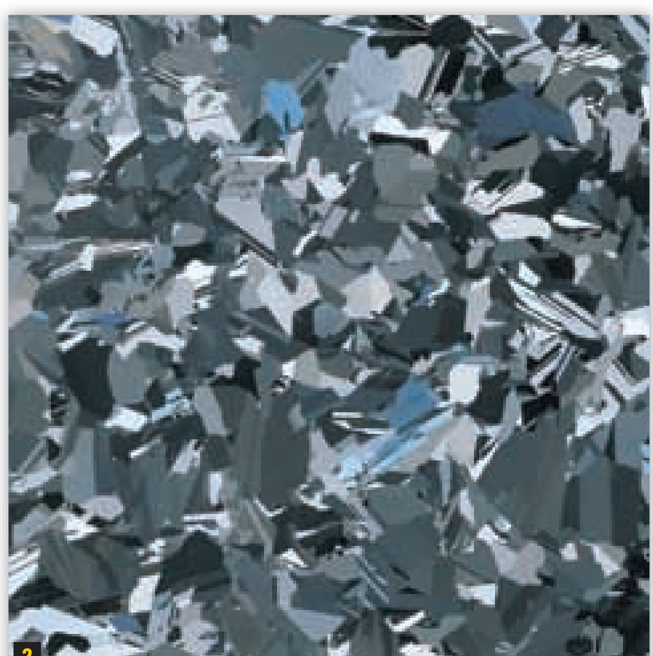
Удивительно представить себе сегодня тот факт, что первые компьютерные процессоры были по истине огромными устройствами, занимавшими подчас целые шкафы и даже помещения, и были собраны на большом количестве отдельных элементов. Благодаря созданию в 70-х годах больших и сверхбольших интегральных схем (БИС и СБИС) появилась возможность реализации процессоров в небольшом полупроводниковом устройстве. Сегодня процессор – это компактный модуль, который вставляется в контактный разъем. Сам процессор представляет собой кристалл, который содержит миллионы транзисторов. Первый микропроцессор Intel 4004 был представлен 15 ноября 1971 года корпорацией Intel. Он содержал 2300 транзисторов, работал на тактовой частоте 108 кГц и стоил порядка $300. В общем и целом цена сравнима со стоимостью современной модели среднего уровня. Она обусловлена тем, что от огромных ЭВМ никто не собирался отказываться, и микропроцессор от Intel первоначально воспринимался как оригинальная задумка, которая еще нескоро найдет себе коммерческое применение. Габаритные системы просуществовали еще 10-15 лет, пока от них полностью не отказались. За годы существования технологии микропроцессоров было разработано множество различных архитектур. Многие из них в модифицированном и несколько измененном виде используются и поныне. Например, легендарная архитек-



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru



1

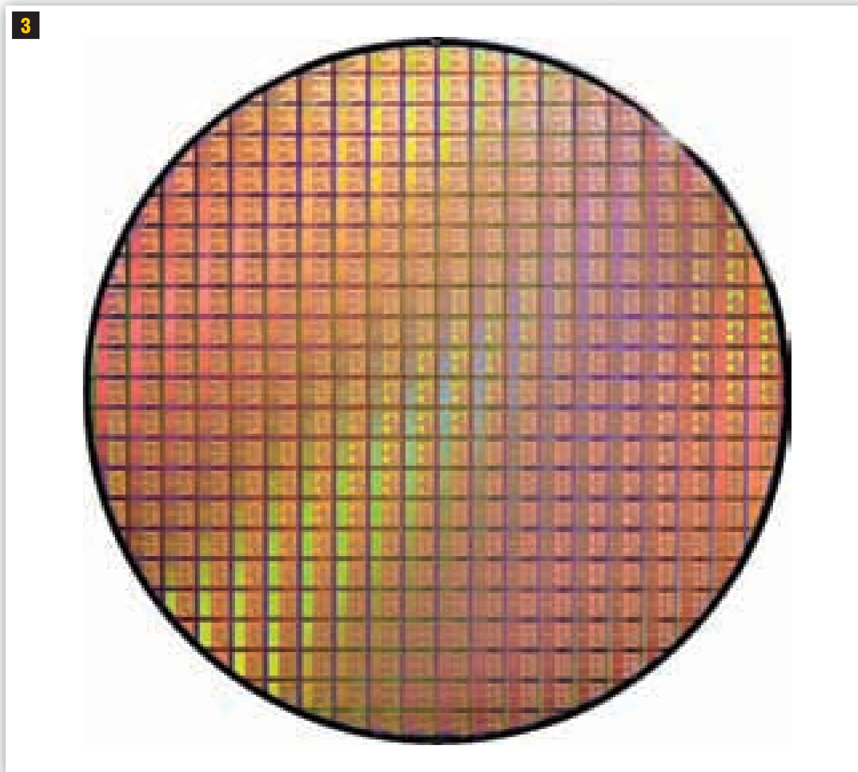

2

тура Intel x86 развилась первоначально в 32-битную модель, а позже в 64-битный аналог. Процессоры архитектуры x86 известны многим российским пользователям. Первые игры на 286-х еще помнят старожилы компьютерного мира. В начале 90-х еще не было альтернативы, в связи с тотальной монополией компании Intel. Впоследствии появились более совершенные модели – i386 и i486. Длилось это до тех пор, пока Intel не предложила новое поколение совершенно иных процессоров класса Pentium. Все ранее названные решения использовались только в персональных компьютерах компании IBM (IBM PC).

Технология изготовления

Сегодня производители держат в строгом секрете поэтапную технологию производства процессоров, дабы на рынке не возникло новых конкурентов. Однако основные шаги мы все-таки можем озвучить, благо с начала 21-го века процедура изготовления кардинально измениться не успела. Итак, как было сказано ранее, процессор – это интегральная микросхема, которая сформирована на крошечном кристалле. Ранее кристалл изготавливался из кремния, поскольку этот материал обладает полупроводниковыми свойствами. Его проводимость выше, чем у диэлектриков, но меньше чем у металлов. При добавлении разнообразных примесей кристалл можно сделать как изолятором электрического тока, так и проводником. Сами микропроцессоры формируются на поверхностях тонких круговых пластин – их еще называют подложками. Сегодня вместо монолитных кремниевых пластин используют кремний на изоляторе (КНИ) – это технология изготовления полупроводниковых приборов, основанная на использовании трехслойной подложки со структурой кремний-диэлектрик-кремний. Данная технология, позволяет добиться существенного повышения быстродействия микроэлектронных схем при одновременном снижении потребляемой мощности и габаритных размеров. Подложка, выполненная по технологии кремний на изоляторе, представляет собой трехслойный массив, который состоит из монолитной кремниевой пластины, диэлектрика и размещенного на нем еще одного тонкого поверхностного слоя кремния. В качестве диэлектрика может выступать диоксид кремния или, гораздо реже, сапфир. Естественно, сапфир – дорогое удовольствие, так что он используется только в космических технологиях. Дальнейшее производство полупроводниковых приборов с использованием полученной подложки по своей сути ничем не отличается от классической схемы.
Кремниевые пластины подвергаются обработке при воздействии ультрафиолета, газов и химических препаратов. По обыкновению подложки имеют диаметр 200 мм, однако с некоторых пор производители перешли на подложки диаметром 300 мм. Таким образом, процессоров на них помещается в 2.5 раза больше, и в результате снижается стоимость производства. Чтобы представить себе, насколько уменьшился техпроцесс, следует указать, что Intel Pentium II, представленные в 1997 году, более чем 10 лет назад, изготовлены с учетом 0.35 мкм техпроцесса, в то время как современные модели работают с учетом 0.0055 мкм или даже 0.0045 мкм.
Основной компонент подложки, как было сказано ранее, – кремний. Очищенный песок плавят и превращают в цилиндрические кристаллы. Как колбасу цилиндры нарезают на пластины, которые в последствии максимально тщательно полируются. Далее в виде специально заготовленных рисунков на блины-подложки наносят сверхтонкие слои материалов. В первую очередь формируется слой диоксида кремния, который служит изолятором. После этого следует наиболее интересный процесс, а именно фотолитография. С помощью этого процесса на поверхности пластины можно сформировать рисунок-схему. Предварительно на пластину наносится фоточувствительный слой, на который с помощью ультрафиолетового излучения проецируют изображение прозрачных участков шаблона, или фотомаски. Маски изготавливают при проектировании процессора и используют для формирования рисунков схем в каждом слое. Засвеченные участки фотослоя становятся растворимыми и легко удаляются. Открывшиеся участки диоксида кремния после воздействия растворителя также удаляют с помощью травления. Убрав оставшийся фотослой, инженеры получают в чистом виде рисунок из диоксида. Точно так же поверх наносится слой из поликристаллического кремния, который играет роль проводника.
Наложение новых слоев повторяется несколько раз, формируя окончательную рабочую структуру. При этом оставляется место для межслойных соединений, которые заполняются металлом. Каждый слой процессора имеет свой собственный рисунок, а в совокупности все эти слои образуют трехмерную электронную схему. Вся процедура изготовления занимает не один день. Нанесение слоев повторяют 20-25 раз в течение нескольких недель. Вся система слоев представляет собой дефакто огромный небоскреб. Сами по себе пластины достаточно толстые – сделано это для того, чтобы подложка выдержала все процедуры нанесения слоев, травления и прочие воздействия. На обратную сторону пластины наносится материал, улучшающий последующее крепление к корпусу и обеспечивающий проводящие свойства.
После выполнения всех операций тестирования полученных процессоров, пластины отправляются в сборочный цех. Крошечные прямоугольники процессоров отделяют с помощью прецизионной пилы. Далее кристаллы монтируются в корпус, который защищает от внешних воздействий и обеспечивает электрическое соединение с платой.

3



4



5



Словарь

Транзистор (от англ. transfer – переносить и resistor – сопротивление) – трёхэлектродный полупроводниковый электронный прибор. Предназначен для усиления тока и управления им. Вся современная цифровая техника основана на МОП (металл-оксид-полупроводник) транзисторах.

Полупроводник – материал, электрические свойства которого в сильной степени зависят от содержания в нём химических примесей и от внешних условий. Полупроводником считается, например, кремний.

Диэлектрик – вещество, плохо проводящее или совсем не проводящее электрический ток.

Шина адреса (англ. address bus) – компьютерная шина, используемая центральным процессором для указания физического адреса данных ОЗУ (или начала блока слов), к которым устройство желает обратиться для проведения операции чтения или записи.

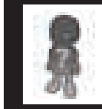
Компьютерная шина (англ. computer bus) – подсистема, которая передает данные между функциональными блоками компьютера. Например, шина PCI-Express коммутирует основной компьютерный блок и видеокарту.

Эпитаксия (от греч. «эпи» – на, «таксиа» – упорядоченность) – нарастание одного кристаллического материала на другой, т.е. ориентированный рост одного кристалла на поверхности другого (подложки).

В ЛУЧАХ СЛАВЫ

МУЛЬТИМЕДИЙНЫЙ ПРОЕКТОР ACER H5350

ОПТИЧЕСКИЕ ТЕХНОЛОГИИ ДОСТИГЛИ НЕБЫВАЛЫХ ВЫСОТ. ЗАЧЕМ ПОКУПАТЬ ДОРОГОСТОЯЩИЕ ТЕЛЕВИЗОРЫ И МОНИТОРЫ, КОГДА ДЛЯ ИГР И ПРОСМОТРА ФИЛЬМОВ ДОСТАТОЧНО ПРИОБРЕСТИ КАЧЕСТВЕННЫЙ ПРОЕКТОР С ПОДДЕРЖКОЙ ПОТОКОВОГО ВИДЕО ФОРМАТА HIGH DEFINITION. ТАКОЙ ПРОЕКТОР ПРЕДЛАГАЕТ КОМПАНИЯ ACER.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

Чем интересен?

Благодаря технологии DLP, которая используется во многих современных проекторах, оказалось возможным создавать очень небольшие, очень легкие (порядка 3 кг) и, тем не менее, достаточно мощные (более 1000 ANSI лм) устройства. Модель Acer H5350 как раз отвечает всем современным требованиям. Это мощный проектор, способный обеспечить полноценный домашний кинотеатр на дому.

В 1987 году, благодаря Л. Хорнбеку, было изобретено цифровое микрозеркальное устройство (Digital Micromirror Device или DMD). Таким образом, компания Texas Instruments завершила целый этап исследований в области микромеханических деформируемых зеркальных матриц. Суть открытия состояла в отказе от гибких зеркал в пользу матрицы жестких зеркал, имеющих всего два устойчивых положения. На их основе строятся проекторы класса DLP.

Корпус устройства сделан из прочного пластика белого цвета. К сожалению, покрытие глянцевое и слишком маркое – на поверхности с легкостью остаются царапины и отпечатки пальцев. Клавиша включения и инфракрасный приемник находятся на верхней панели. Небольшой пульт дистанционного управления крепится непосредственно к корпусу, чтобы не потерять его при транспортировке.

Проекторы класса DLP имеют одно очень важное преимущество. В отличие от LCD, они работают на отражение, а не на просвет. Это позволяет получать более мощный световой поток. На это мы обратили внимание в процессе тестирования – степень яркости очень высокая, и работать с проектором желательно на больших расстояниях.



Матрица формата DMD нагревается не так интенсивно, в отличие от той же LCD, которая требует усиленного теплоотвода. Невысокий температурный порог позволяет работать вентилятору на невысоких оборотах, а самой матрице формировать более качественное изображение.

Производитель не предусмотрел автоматического затвора линзы, который защищал бы ее от пыли и механических повреждений. В качестве такого защитного элемента используется резиновая затычка. Она крепится к корпусу с помощью капроновой нити. Рядом с объективом расположена ручка регулировки оптического приближения. Фокусировка осуществляется также вручную.

Пульт дистанционного управления может быть использован практически в любой точке комнаты – радиус приема достаточно велик. Клавиши сделаны из мягкой резины. Единственное, что не очень удобно, – это отсутствие подсветки клавиш. В темноте, при кинопросмотре, найти пульт управления будет весьма проблематично. Также не рекомендуется терять его, поскольку настройки меню без него недоступны.

$1230

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Параметр	Значение
Яркость	2000 ANSI лм 1600 ANSI лм (Экономичный режим)
Дисплей	DLP 1x"
Цветовое колесо	6-сегментное
Разрешение	1280x720 точек
Лампа	P-VIP мощность: 180 Вт срок жизни: 3000 часов срок жизни (Экономичный режим): 4000 часов
Контрастность	2000:1
HDTV совместимость	480p,576p,720p,1080i
Уровень шума	32.00 дБ 28.00 дБ (Экономичный режим)
Размеры	267x187x80 мм
Вес	2.30 кг

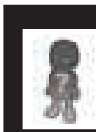
ВЕРДИКТ

Проектор Acer H5350 можно соединить как с ПК, так и с консолью или DVD-проигрывателем. Специально для этого с тыльной стороны производитель разместил компонентные разъемы и HDMI-порт. Эта модель даже может заменить колонки средних размеров – встроенные динамики звучат вполне приемлемо. Качество же воспроизведения настолько потрясло, что сотрудники тестовой лаборатории стали всерьез задумываться о приобретении. Правда, вот цена до сих пор неизвестна. Новинка совсем недавно была представлена на выставке CeBIT 2008 и еще не поступила в продажу.

БЕЗ ТОРМОЗОВ

ИГРОВАЯ СИСТЕМА MEIJIN ACTION

ВЫБОР КОМПЛЕКТУЮЩИХ И СБОРКА ГОТОВОЙ СИСТЕМЫ – ПРОЦЕДУРЫ, ТРЕБУЮЩИЕ ОТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ОПРЕДЕЛЕННЫХ НАВЫКОВ И УМЕНИЙ. НО МОЖНО ПОЙТИ БОЛЕЕ ЛЕГКИМ ПУТЕМ, ДОВЕРИВ ВСЕ ВЫШЕОПИСАННЫЕ ДЕЙСТВИЯ СПЕЦИАЛИСТАМ, И ЗА УМЕРЕННУЮ ПЛАТУ ПОЛУЧИТЬ ДЛЯ СОБСТВЕННЫХ НУЖД УЖЕ ГОТОВЫЙ ПК. ПРИМЕРОМ ТАКОЙ СИСТЕМЫ СЛУЖИТ ИГРОВАЯ СИСТЕМА MEIJIN ACTION, КОТОРЫЙ СТАНЕТ ОТЛИЧНЫМ ПОМОЩНИКОМ В РАБОТЕ И ОТДЫХЕ.



Автор:
Евгений Попов
popov@gameland.ru

Установленный в данной системе процессор Intel Core 2 Duo E8400 является одной из последних моделей в линейке Intel Core 2. Изготовлен этот ЦП по 45-нм технологии и отличается низким энергопотреблением и, как следствие, тепловыделением. По сравнению с прочими представителями серии, этот экземпляр отличается значительно увеличившимся объемом кэша второго уровня до 6 Мбайт. Радует также поддержка инструкций SSE4, которые призваны увеличить производительность работы с потоковым видео и 3D-приложениями.

Если говорить о системной плате, то в данном случае была использована платформа от компании Gigabyte, собранная на основе чипсета Intel G33. Собрана она на текстолите в форм-факторе mATX. С памятью сборщик также не продешевил. Здесь установлены модули, изготовленные компанией Corsair. Планки этой фирмы устанавливаются на высокопроизводительные компьютеры и экстремальные системы. Объем, установленный в компьютере Meijin Action, равен 2048 Мбайт, но пользователь при сборке может попросить либо больше, либо меньше ОЗУ, в зависимости от своих предпочтений. Такого объема, в принципе, будет достаточно для полноценной игры. Правда, со временем и такого количества памяти будет не хватать. Поэтому на материнской плате для дополнительных модулей предусмотрена пара свободных разъемов.

Видеокарта XFX GeForce 8800 GT, по сегодняшним меркам является эталоном производительности. Мало того, производитель увеличил частоты с 600/1800 МГц до 670/1950 МГц соответственно по чипу и памяти, что обеспечивает более высокий уровень FPS.

Все обилие мощнейшего железа упаковано в симпатичный корпус небольших размеров. Он изготовлен компанией Silverstone. Блок питания произведен той же фирмой. Мощность установленной модели – 600 Вт.

Что касается винчестера, то в рассматриваемой системе установлен всего один магнитный носитель, а именно жесткий диск Samsung с общим объемом 500 Гбайт. Этот винчестер отличается высокой надежностью, низким шумом при работе, а также неплохим запасом по емкости. Помимо этого, система Meijin Action оснащена мультиформатным DVD-приводом, способным не только читать все известные сегодня форматы, но и записывать как CD-, так и DVD-болванки на высокой скорости. Производитель не забыл установить и картридер. Это, безусловно, полезное в быту устройство, если учесть, что на основе SD-карт работают даже мобильные телефоны.



Методика тестирования

В первую очередь на представленной компанией Meijin системе осуществлялся запуск пакета 3DMark'05 вкупе с набором 3Dmark'06. Для оценки непосредственно производительности процессора мы воспользовались достаточно известной среди энтузиастов утилитой SuperPI. Она высчитывает число «Пи» до установленного значения. Мы работали с установкой 1M, то есть высчитывалось вышеупомянутое число до миллионного знака после запятой. Программным пакетом Right Mark Memory Analyzer мы испытывали оперативную память без проверки подсистемы на стабильность работы. Оценивалась и скорость архивирования с помощью утилиты WinRar – в данном случае имеется в виду встроенный бенчмарк. Самый главный результат – это игровое тестирование. С помощью этого эксперимента можно с легкостью понять, какова производительность системы в игровых приложениях. Для этого мы воспользовались двумя играми – Crysis и Unreal Tournament 3. Тестирование производилось на разрешениях 1280x1024 как с использованием анизотропной фильтрации и сглаживания, так и без дополнительных эффектов вообще.

$1990

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Процессор:	3 ГГц, Intel Core 2 Duo E8400
Кулер:	Zalman CNPS8000
Системная плата:	Gigabyte GA-33M-S2 (чипсет Intel G33)
Память:	2 x 1024 Мбайт, Corsair TWINX2X2048-6400 CL5, DDR2
Видеокарта:	XFX GeForce 8800GT Alpha Dog Edition, 512 Мбайт
Винчестер:	500 Гбайт, Samsung HD501LJ
Оптический привод:	DVD-RW, Samsung DVR-112D, SATA
Корпус:	Silverstone SUGO SG03B
Блок питания:	600 Вт, Silverstone ST60F
Дополнительно:	Карт-ридер 3.5", Card BURO All-in-One
Операционная система:	Microsoft Windows Home Vista Premium

РЕЗУЛЬТАТЫ ТЕСТИРОВАНИЯ

3Dmark'06:	12011
3DMark'05:	18532
Rightmark Memory Analyzer	
Real RAM Bandwidth, Average:	4070,69
Real RAM Bandwidth, Average:	4361,82
WinRar, Mutithreading ON:	1046 Кб/с
SuperPi, 1M:	12.5 сек
Crysis, High, 1280x1024:	39
Crysis, High, 1280x1024, AAx4 + AFx16:	31
Call of Juarez, 1280x1024:	64
Call of Juarez, AAx4 + AFx16:	61



Артефакт номера «Братья Пилоты»

«Не смейте модным словом ретро все, чем мы жили, называть!» – пел Дмитрий Харатьян в фильме «Зеленый фургон». Восьмидесятые и девяностые не были двадцатыми годами, и все же для многих это было время больших надежд, время, которое нельзя просто так пройти и забыть, объяснить одним словом. Мы узнаем подробности, лучше понимаем, почему мы стали такими, какие мы есть, и – перебираем артефакты.

Коробка с игрой «Братья Пилоты: По следам Полосатого Слона» попала в мои руки в 1997-м. Если ее потрясти, выпадет диск и мануал, стилизованный под «папку с делом». Руководство пользователя окрестили «руководством следователя», на страницах разместили «фотографии подозреваемых», жуткий рассказ, названный «показаниями», и список создателей под заголовком «Дело шили». Помню, игрушка по-детски радовала моментальной инсталляцией. Прямо как на старых консолях: вставляешь диск в привод компьютера и играешь. Никаких тебе «выберите путь установки», никаких тоскливых полосок с процентами. Заканчивалась она тоже моментально. Пара вечеров (из которых один полностью уходил на сейф-холодильник) – и прощай, Пилоты. Хотя первое же продолжение оказалось еще короче... Тем не менее ценность коробки от этого не падает, а, наоборот, возрастает. Ведь нынче Шеф и Коллега уже не в моде. Уверен, останься они «колобками», сейчас бы на равных конкурировали с главными развлекателями поколения – с безумными кроликами. Но нет, на них повесили страшенный ярлык «Пилоты». А пилоты в форме сыщиков далеко не летают.

Владелец
Андрей Шилоносов



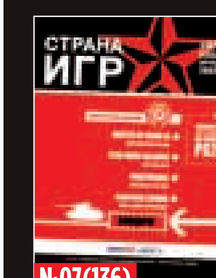
Flashback



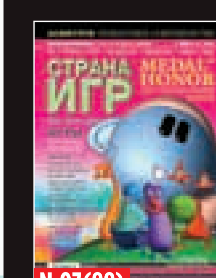
№07(232)
Год назад
Тема номера: God of War II
Алексей Дубинский пишет про «Путь к Земле» на калькуляторе «Электроника Б3-34». ЭТО СПАРТАААААА!!!!



№07(184)
Три года назад
Тема номера: Punisher
Плюс «Консольные локализации» и интервью Chikitos'а с Сергеем Жуковым, который из «Рук вверх!»



№07(136)
Пять лет назад
Тема номера: Блицкриг
Обложка, которая в «СИ» долгое время считалась лучшей, первый «СИ-бульвар», тонны развенчаных мифов... Классика.



№07(88)
Семь лет назад
Тема номера: Medal Of Honor
...или «Овцы»?.

Вы и сами можете ознакомиться с прошлыми номерами журнала, их электронные версии выложены на наш DVD!

Ретроконкурс 06

ИГРЫ КОМПАНИИ GAMOS

Вы помните, какой писк стоял десять лет назад, когда тамагочи были везде? Он не утих до сих пор, в этом номере мы разыгрываем одну из самых новых игр от Bandai. Она отличается, например, тем, что под вашей опекой могут находиться одновременно до трех виртуальных животных. Для участия в конкурсе посмотрите на эти девять скриншотов, а потом пришлите список изображенных на них игр (сколько вспомните) на retro@gameland.ru. Не забудьте указать тему («Ретроконкурс 06»), свои почтовый адрес и ФИО!



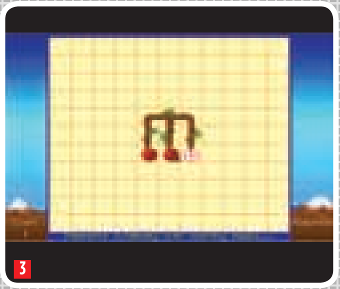
Поторопитесь! В конкурсе примут участие ответы, присланные до 1 мая. Итоги мы подведем в 12 номере «Страны игр».



1



2



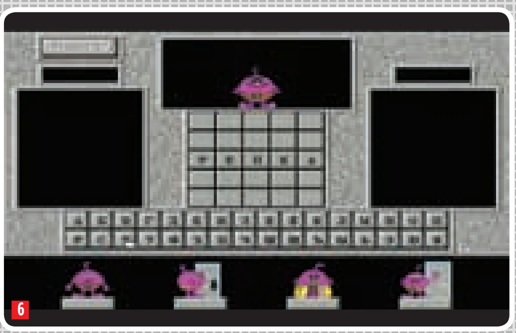
3



4



5



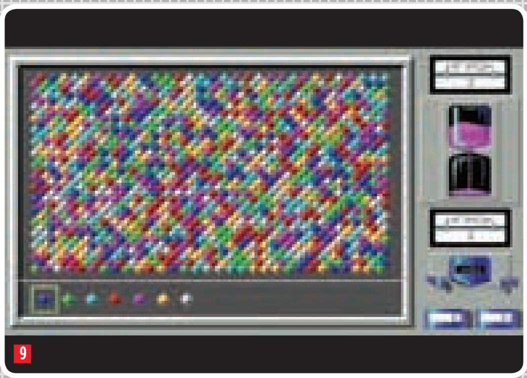
6



7



8



9

Правильные ответы

02-го ретроконкурса, номер 02(251)

1 - Panzer Dragoon Orta
2 - Voodoo Vince
3 - Conker: Live & Reloaded
4 - Dino Crisis 3
5 - Project Gotham Racing
6 - Shenmue 2
7 - Dead Or Alive Xtreme Beach Volleyball
8 - Ninja Gaiden
9 - Deus Ex: Invisible War

Подведем итоги!

Приз ретроконкурса 02, фигурку Мастера Чифа, получает Андрей Ванин, и мы его поздравляем. Большое спасибо всем тем, кто принял участие в ретроконкурсе 02! Как вам ретроконкурсы вообще - fun или нет? Напишите об этом на retro@gameland.ru.

Color Lines

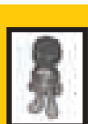
ЖАНР: SPECIAL.LOGIC

ПЛАТФОРМА: PC

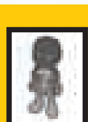
РАЗРАБОТЧИК: ОЛЕГ ДЕМИН

ИЗДАТЕЛЬ: GAMOS

ГОД ВЫХОДА: 1992



Автор:
Иван «cicero» Боднар
cicero@gameland.ru



Автор:
Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

Имя Алексея Пажитнова, создателя «Тетриса», известно в народе. В немалой степени это заслуга журналов, которые с давних пор пересказывают его историю. Год назад тему, по-видимому, смогли закрыть Алексей Невский и Игорь Варнавский в очень подробной статье «Тетрис: как это было на самом деле», и мы можем только поздравить с этим коллег. Что ж, время обратить внимание на не менее легендарную Lines и ее разработчиков, не так ли?

Сложно найти того, кто бы не слышал про эту игру. Ведь это гроза всех офисов, которая в равной степени отрывала от трудовых подвигов и работников, и начальство. Есть даже подозрения, что именно Lines виновна в дефолте 98-го. А вся штука в простоте и дьявольской увлекательности игры. Судите сами: на игровом поле 9x9 клеток разбросаны шарики семи цветов, цель – выстраивать вертикальные, горизонтальные и диагональные линии из пяти и более элементов, после этого ряды шариков послушно исчезают в небытие. Особенным форсом у знатоков считается одним ходом уничтожить сразу две диагональные линии (для этого надо поставить шарик на пересечении). Есть, правда, одна закавыка: если вы не уничтожили ходом линию, то на поле окажутся еще три случайных шара. Самое скверное, что они имеют гадкую привычку появляться там, где не надо, да и цвета вечно попадаются не те. За уничтоженные линии начисляются очки. Посмотрите на скриншот: слева на колонне восседает король, а над ним написано рекордное число очков. Игрок же, пока скромный фиолетовый рыцарь, стоит на колонне поменьше. Но она растет, и когда нам удастся обогнать монарха по очкам, мы сами примерим царскую корону, а бывший король с грустной миной сядет на то, на чем обычно сидят даже бывшие короли.

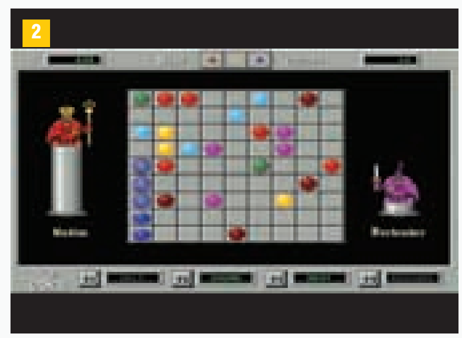
Но вернемся в девяностые, в самое начало. Трех приятелей – Игоря Ивкина, Геннадия Денисова и Олега Демина – посетила шальная мысль создать игру. Игорь и Геннадий занялись графикой, а Олег – программным кодом. Первым выпуском «Серии логических игр», которая прославила «Геймос», были «Уголки», а «Линии» шли вторыми. Как недавно рассказал Геннадий Денисов на страницах colorlines.livejournal.com, «игра была создана как рабочая версия летом 92 года. В ней окно с фоном Кремля было треугольным. А вообще все начиналось с Уголков (Corners). Авторы работали в ВИСМе, пили пиво и от нечего делать решили попробовать свои силы в безнадежном деле, компьютерных играх (это все Ивкин Игорь подбил:)))»

Кстати, на вступительном экране автором кода прописана Ольга Демина. Это вовсе не псевдоним, Ольга была женой Олега, и она значилась официальным разработчиком, потому что Демин работал в Главном городском контрольном управлении мэра Москвы и не мог трудиться где-либо еще.

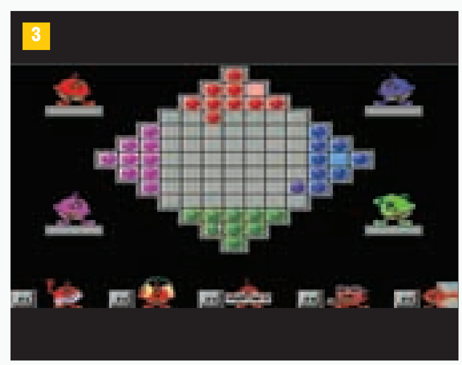
В 1996 году Gamos продала Namco права на Lines для создания версий игры для Windows и Macintosh. Проапдейченная Lines получила название Golly! Ghost! Goal! Первая игра в серии Golly! Ghost! вышла в 1991 году на электромеханической аркаде и была автоматной стрелялкой с кавайными монстрами. Можно представить, как Color Lines со своими разноцветными человечками вписалась в эту серию. Хотя почему-то от «колобков» отказались при подготовке DOS'овского продолжения Lines – игры Disappearing Balls, которая вышла в 1993 году, потом они неоднократно возвращались в игры Gamos.



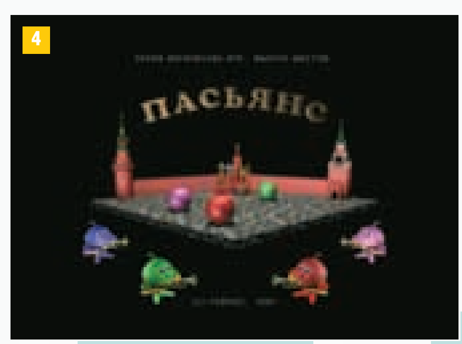
1 Как вы сами можете убегиться, автором программного кода значится ge-юре Ольга Демина.



2 Игра только началась, а на поле уже сумятица. Одна ошибка – и партия загублена.



3 Те самые «Уголки» (Corners), с которых все началось.



4 «Балда» и «Девятка» сохранили стиль, знакомый по Lines, а в более новых играх, например в «Пасьянсе» 1996 года, пиксельная графика уступила место «силиконовым» моделям.

Братья Пилоты: По следам Полосатого Слона

ЖАНР: ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: GAMOS

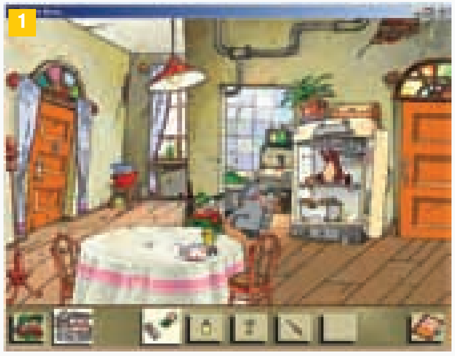
ИЗДАТЕЛЬ: 1С

ГОД ВЫХОДА: 1997

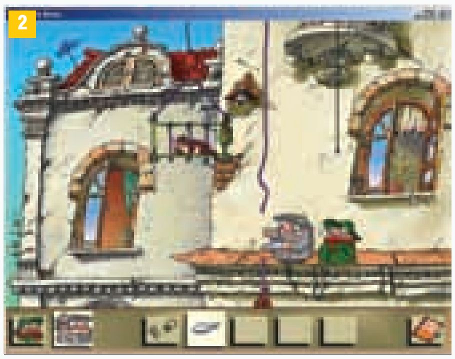


Автор:
Андрей Шилоносов
skaarjd@gameland.ru

Знаменитые на всю страну Шеф и Коллега впервые появились в мультфильме «Следствие ведут Колобки». Позже они стали символом студии «Пилот» и были из Колобков переименованы в Братьев Пилотов. Карьера на телевидении у Пилотов не задалась: после бодрого старта Колобки покатились из одного сомнительного проекта в другой, да так и остались на периферии отечественной индустрии развлечений. Похожая судьба постигла компьютерные игры с любимыми героями на главных ролях. «Пилотные» квесты второй половины девяностых нашли своих поклонников и были встречены аудиторией с почти распростертыми объятиями. Чего не скажешь о последующих «произведениях», изрядно потерявших в новизне да в качестве. Но свою нишу Колобки занимают прочно. Они узнаваемы, смешны, любимы, а игры с их участием до сих пор выходят, звезд с неба не хватая, но и не вызывая особого отторжения. Обаятельным Пилотам оказалось тесно в рамках жанра adventure. Так, они успели «засветиться» в нескольких аркадах, среди которых даже есть пародия на спортивные симуляторы... Но оставим приятные воспоминания до «пилотного» спецматериала, буде такой появится, и перейдем к непосредственному виновнику торжества. А именно, к квесту 97-го, с которого началось виртуальное шествие неунывающей парочки детективов. В основе «Братьев Пилотов: По следам Полосатого Слона» лежит сюжет «тех самых» классических Колобков. Международный террорист-контрабандист по имени Карбофос похищает редкого слона из городского зоопарка. Пилоты начинают собственное расследование, дабы спасти всеобщего любимца. Впереди полтора десятка загадок и схватка с коварным злодеем, но Колобки с честью преодолеют любые трудности. Ведь они – настоящая «армия из двоих». Шеф – мозг команды, решает головоломки, требующие изощренной логики и неординарного мышления, грамотно использует предметы из инвентаря. Коллега предпочитает подход с применением грубой физической силы, с предметами обращается бестолково, много дурачится и постоянно попадает в глупые ситуации. Нетрудно догадаться, что на объекты игрового мира персонажи также реагируют по-разному, а потому необходимо постоянно переключаться с одного героя на другого. Здешние локации изобилуют смешными сценками, большая часть которых необязательна для успешного прохождения игры. Хотя среднестатистический игрок все равно успеет изучить каждый миллиметр небольших экранов, прежде чем поймет, что же хотят от него разработчики. А то и вовсе найдет выход случайно или после знакомства с «проходилкой» из Интернета. Столб с указателями и сейф-холодильник достойны того, чтобы войти в «Золотой фонд безумных паззлов». Количество игроков, опустивших руки уже на второй (!) локации, измеряется сотнями. Не сочтите слова за строгую критику. Напротив, это истинная похвала. Ведь для прожженного квестомана нет ничего приятнее, чем разгадать «нерешаемую» загадку да понять витиеватую мысль авторов... Наградой станет свежая порция здорового юмора и безудержного оптимизма. Увы, но игра, как положено всему хорошему, быстро заканчивается. Несмотря на всю «запутанность и неочевидность» дела, Пилоты вызволяют несчастного слона со скоростью феноменальной. Всем прочим сыщикам есть у кого поучиться.



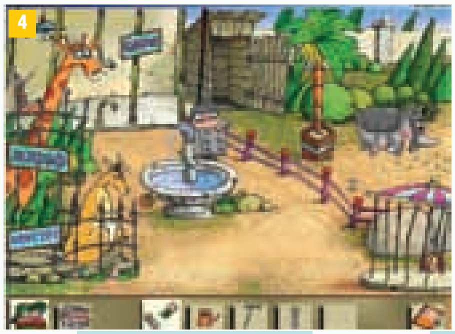
1 Тот самый холодильник. Противопоказан людям с неустойчивой психикой и слабыми нервами.



2 За последние десять лет «Пилоты» шагнули в 3D и обратно. Но «правильные колобки» – обязательно плоские.



3 «При звуках флейты теряет волю» и «Ничего не понимаю» тут тоже есть. Живая классика...





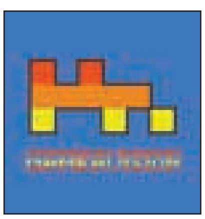












Алексей Беспалько
retrofreak@mail.ru

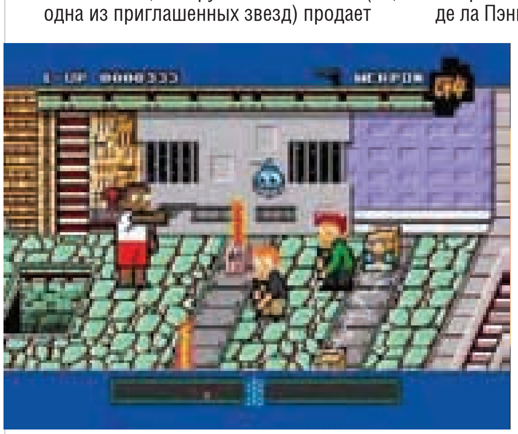
Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

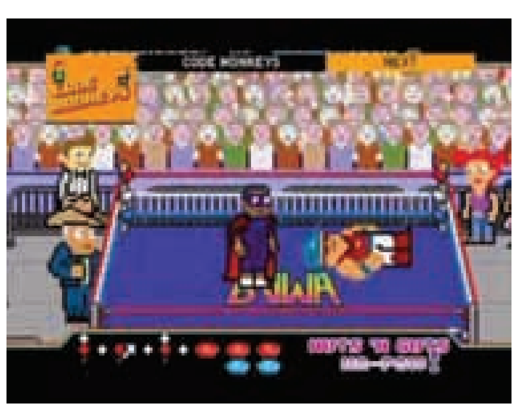


CODE MONKEYS

МУЛЬТСЕРИАЛ CODE MONKEYS О ПРИКЛЮЧЕНИЯХ КОМАНДЫ РАЗРАБОТЧИКОВ ВИДЕОИГР НАЧАЛА 80-Х, С ГРАФИКОЙ, КАК У ПРИСТАВКИ, В КОТОРУЮ ЗАСУНУЛИ СТОПКУ КАРТРИДЖЕЙ РАЗОМ, ВЫХОДИТ НА НОВЫЙ УРОВЕНЬ. ЗАПУСК СОСТОЯЛСЯ ПРОШЛЫМ ЛЕТОМ НА КАНАЛЕ G4, А В КОНЦЕ АПРЕЛЯ НАЧНЕТСЯ ЕГО ВТОРОЙ СЕЗОН.

Мы пресыщены. У нас были The Simpsons, South Park, «Гриффины», Robot Chicken, теперь у нас есть еще и тринадцать серий Code Monkeys, а со дня на день их станет еще больше. Мы должны радоваться по этому поводу? Мы должны рыдать? Достойны ли они нашего внимания? И, вообще, что это за Code Monkeys, «Кодовые обезьянки», с чего это они оказались в «Стране Игр», да еще в ретро-колонке? (Релевантность: 0/3)
Каждая серия Code Monkeys начинается с предупреждения: «Контент следующей программы может подойти не всей аудитории». Это, конечно, относится к традиционным вещам категории PG-13 типа кровищи, но странным образом фразу можно отнести и на счет непосредственно формы и содержания. Сериал использует пиксельную графику (релевантность +1), да еще и в повествовании о вымышленной студии разработчиков GameAvision, которую Стивен Возняк (+1, одна из приглашенных звезд) продает чокнутому техасскому бизнесмену Ларри-ти, ничего не понимающему в играх (+1, level up). Остается группа программистов, тех самых «Кодовых обезьянок», которые разрабатывают кучу клевых игр. Например E.T.(-1982, GAME OVER). В тринадцати эпизодах масса шуток, которые поймут только те, кто следил за индустрией последние полвека, и в том, что сериал транслирует посвященный видеоиграм канал G4, – его спасение. Code Monkeys заимствует свой э-э-э... интерфейс отовсюду, откуда только можно: Mega Man, Castlevania, The Legend of Zelda, из серии игр о Кунио Куне – Goal 3 и River City Ransom и вообще поп-культуры 80-х.
В ответ на вопрос, не боится ли он преследований, связанных с авторскими правами, создатель сериала, Адам де ла Пэнья, отвечает: «А ты что, коп?!»
Он, вообще, интересный, этот Адам, большой поклонник Magnum P.I. и озвучивания героев методом засовывания головы в барабан. Предыдущим мультсериалом де ла Пэньи, когда-то начинающего мага, был Minoriteam, о супергероях, представляющих национальные меньшинства. Он был сделан в стиле трэш-мультфильмов вроде «Могущественного Тора» и продержался на экранах год. За рубежом его показывал «Эдалт свим», так что, может быть, его подхватит и 2x2, если его раньше не закроют. CodeMonkeys же несет с собой гораздо более насыщенный список кошмаров для программных директоров телестанций, чем пресловутые Happy Tree Friends и «Приключения Большого Джеффа». Если 2x2 покажет Code Monkeys, ему точно не выжить. (Анти-)расистские шуточки никуда не делись, а уже в первой серии один из главных героев, Дэйв, вспарывает лазерным мечом брюхо мертвого осла и тренируется в испражнениях. Кстати, его озвучивал сам Адам, на этот раз какие-либо перкуссивные музыкальные инструменты отсутствовали на его голове, так что если Дэйв матерится, то это хорошо слышно. Code Monkeys презентует один из самых радикальных примеров рэндомного и туалетного юмора, по сравнению с которым случайность поднимаемых тем в «Гриффинах» – просто семечки. Подход де ла Пэньи «мне интересно все, что смешно» сильно напоминает идею Гарика Мартиросяна из Comedy Club, которую он высказал в одной из передач «Школа злословия»: «Если смешно, то не пошло. Пошло, если что-то имеет форму шутки, но при этом не смешно». Как и всякую здравую идею, ее стоит иметь в виду, но она не является единственной здравой идеей.
Так смешно или нет? Ну, в общем, да. Хотя в Сети вы можете встретить диаметрально противоположные мнения на этот счет, Code Monkeys – крепкий комедийный сериал, конечно, не достигающий высот «Футурамы» или South Park'а, но искупающий это гэгами, которые принципиально не были возможны до него. У Фрая нет линейки энергии. У Картмана нет линейки энергии. Она есть у героев Code Monkeys, плюс еще тринадцать попыток в запасе. Ловите их в Сети на video.google.com и на G4.com.








1-UP 0002525
HEALTH
INTRODUCING...
THE
cPod
WIZARD OF WOZ

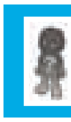

1-UP 0000730
HEALTH
Protendo


E.T.
GREATEST GAME
OF ALL TIME!

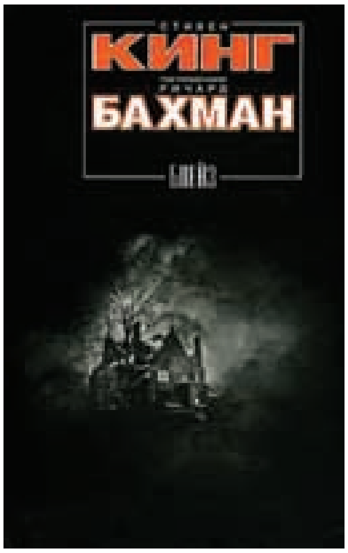

NEIL DIAMOND
E.T. THE LIZARD CREATURE & ME
CODE MONKEYS


GAMEAVISION

Bookshelf



Автор:
Анжелика Михайлова

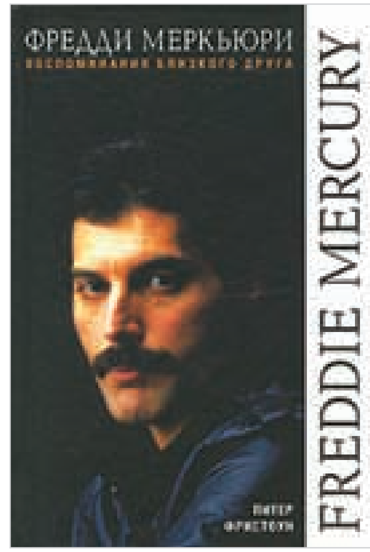


БЛЕЙЗ

СТИВЕН КИНГ ПОД ПСЕВДОНИМОМ РИЧАРД БАХМАН

ЖАНР: ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
ИЗДАТЕЛЬСТВО: АСТ, АСТ МОСКВА, ХАРВЕСТ

Лучше всего о фантастической плодотворности Стивена Кинга сказано в мультсериале «Футурама», когда героев проводят по основным залам Музея Земли: «Вот это зал американской истории, а вот это зал «Все романы Стивена Кинга от "А" до "Б"». Продуктивный Кинг оправдывает шутку, выпуская по новой книге в год. «Блейз» был написан Кингом под псевдонимом Ричард Бахман, который писатель взял себе в период с 1966 по 1973 год. Причем он не поленился придумать своему alter ego целую биографию! По версии Кинга, Бахман был страдающим бессонницей фермером, который писал по ночам, передоив всех коров. Под этим псевдонимом Кинг создал несколько успешных романов, наиболее известны из которых «Худеющий» и «Регуляторы». «Блейз», мягко говоря, роман не новый – он был написан аж в 1973 г. В 2007 году Кинг вспомнил о нем, довольно сильно изменил и издал. Блейз – это умственно неполноценный парень, которому однажды начинает слышаться голос его погибшего лучшего друга. Может, при жизни друг Блейза и был славным малым, но после смерти все резко изменилось: голос велит Блейзу взять в заложники ребенка из семьи миллионеров, чтобы разбогатеть на выкупе. Интересно, что в итоге Блейз очень привязывается к малышу, но у романов Кинга редко бывает счастливый конец...



ФРЕДДИ МЕРКЬЮРИ. ВОСПОМИНАНИЯ БЛИЗКОГО ДРУГА

ПИТЕР ФРИСТОУН

ЖАНР: БИОГРАФИЯ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: У-ФАКТОРИЯ

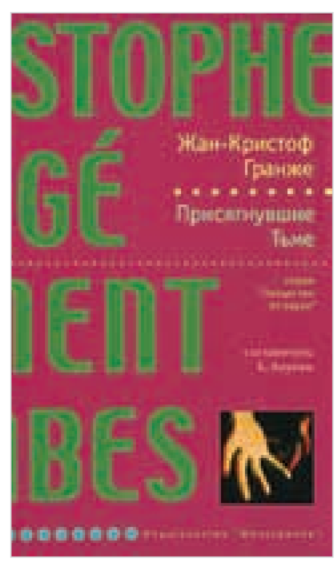
На радость поклонникам легендарной группы Queen в свет выходит новое русское издание книги Питера Фристоуна «Мистер Меркьюри». В течение многих лет Фристоун был личным телохранителем для Фредди, прислугой и сиделкой в одном лице. Он рассказывает всю правду о своем кумире, в услужение к которому наследник немалого состояния благополучной семьи Фристоун записался по собственной воле. Книга довольно жесткая – Питер откровенно делится подробностями из жизни легенды – несмотря на хорошо оплачиваемое местечко, он вынужден был терпеть вздорный нрав талантливого работодателя и друга, приносить кофе в постель, стирать штаны, быть шеф-поваром и посудомойкой, «Когда было нужно, я был его телохранителем, а в конце, конечно же, стал одной из его сиделок. И, безусловно, я был одним из его друзей», – рассказывает Питер Фристоун.
Фредди Меркьюри (настоящее имя Фарух Булсара) родился в Занзибаре, переехал с семьей в Англию, закончил художественный колледж в Илинге. Учась в школе, все свободное время Фредди уделял музыке – играл в разных группах. В 1970 году стал солистом Queen. С выходом первого альбома группа приобретает популярность, а Фредди Меркьюри – любовь и известность во всем мире. Он скончался в 1991 году от тяжелой пневмонии, вызванной СПИДом.



ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ. СЕКРЕТНЫЕ ЗАПИСКИ ОСТ-ИНДСКОЙ ТОРГОВОЙ КОМПАНИИ

ЖАНР: ЭНЦИКЛОПЕДИИ И АТЛАСЫ, ДЛЯ ДЕТЕЙ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ЭГМОНТ РОССИЯ

Пожалуйста, не обращайте внимание на жанр «для детей», заявленный издательством. Потому что пиратами Карибского моря «болеют» все – от мала до велика. А книга «Пираты Карибского моря» – это истинное наслаждение для фанатов морских авантюр и Джека Воробья. Книга выполнена в форме дневниковых записей капера, то есть охотника за пиратами. В «Пиратах Карибского моря» представлен не просто текст – тут есть и письма, и кусочек кожи Кракена, и обезьянка, легким движением руки превращающаяся в страшного монстра. Подарочный альбом по мотивам третьего фильма содержит конверты с секретной информацией о команде Джека Воробья; карту мира, которая напечатана на развороте с клапанами, метки и подробнейшее досье на каждого из пиратов Карибского моря! «Добрые люди из Ост-Индской торговой компании! Я пришел к выводу, что никакой информацией нельзя пренебрегать, ибо тонкая грань между реальностью и потусторонним миром в пиратских морях делается еще тоньше или даже исчезает совсем. Счел своим долгом предварить эти материалы кратким описанием некоторых самых отвратительных негодяев Семи Морей. Каждое из описаний сопровождается гравюрой с изображением описываемого нечестивца, дабы вам было легче узнать его при случайной встрече» (Сэр Томас Фей, скромный автор).



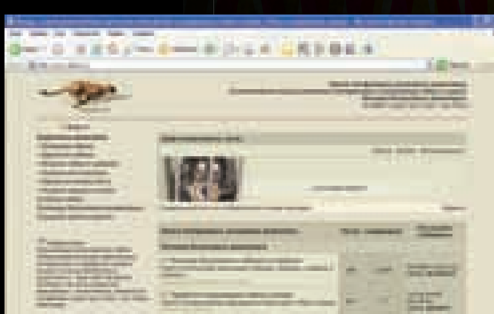
ПРИСЯГНУВШИЕ ТЬМЕ

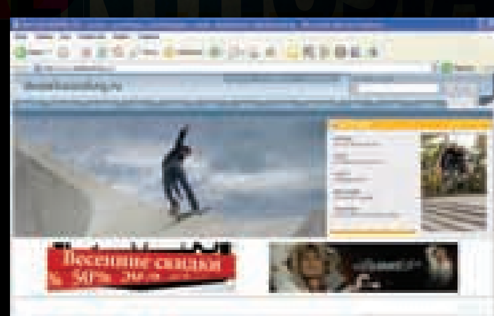
ЖАН-КРИСТОФ ГРАНЖЕ

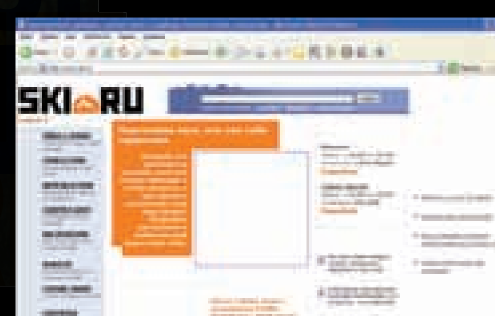
ЖАНР: ДЕТЕКТИВ
ИЗДАТЕЛЬСТВО: ИНОСТРАНКА

Вы наверняка смотрели легендарный фильм «Багровые реки» с Жаном Рено и Венсаном Касселем, который вышел в 2000 г.? Этот фильм был поставлен по одноименной книге известного французского детективиста Жана-Кристофа Гранже. Его книги отличаются стремительным развитием сюжета и сложной, запутанной интригой; несмотря на обилие жутких, гиперреалистичных сцен, художественный стиль Гранже красив, прозрачен и живописен. До того как занять видное место среди авторов криминально-детективного жанра, Гранже долгое время работал журналистом, писал для целого ряда журналов во всем мире, а затем стал независимым репортером. Позже Жан-Кристоф основал собственное агентство новостей. Перед нами – новая захватывающая книга популярного французского писателя, выдержанная в традиционном для него стиле. Главный герой, сотрудник уголовного розыска Матье Дюрей, узнает, что его лучший друг-полицейский пытался покончить с собой. Дюрей выясняет, что он тайно расследовал серию убийств, совершенных в разных уголках Европы. Все эти преступления объединяет сатанинская символика и то, что в прошлом все убийцы пережили клиническую смерть или кому. Шаг за шагом Матье открывает невероятную истину: преступники служат дьяволу, вернувшему их к жизни…

ИТОГИ ENTHUSIAST INTERNET AWARD







Enthusiast Internet Award – первый в России открытый интернет-конкурс среди энтузиастов, создавших лучшие web-проекты и интернет community, посвященные своим увлечениям: от экстремально спорта до предпринимательства.
Конкурс проходил по 9 тематическим категориям: Тренды, Цифровые технологии, Кино, Мотор, Фото, Аудио, Гейминг и Дизайн.

Этапы проекта

Проект стартовал в начале ноября на официальном сайте конкурса www.eaward.ru. В течение 2-ух месяцев – ноябрь и декабрь – участники и все желающие могли проголосовать за импонирующий им ресурс. По итогам народного голосования, а также с учетом компетентной оценки жюри, в начале января был сформирован шорт-лист. Из которого были определены победители категорий, а также три призера: Гран-при и 2 малых гран-при. Имена победителей были объявлены на торжественной церемонии закрытия, состоявшейся 18 февраля в театре «ГИТИС».

Победители

Гран-при в размере $25000 получил сайт skateboarding.ru. Два малых Гран-при получили ski.ru и claws.ru, представленные в категориях «Тренды» и «Спорт» соответственно.
Среди призеров номинаций: «Тренды» – claws.ru; «Цифровые технологии» – gps-club.ru; «Кино» - screenwriter.ru; «Мотор» – tuningx.ru; «Фото» – mopoto.com; «Аудио» – mixmag.ru; «Гейминг» - binaries.ru и «Дизайн» – fotunportclub.ru.

Помимо заявленных денежных призов, все победители получили статуэтки – символ Enthusiast Intertet Award. Также ресурс tuningx.ru получил специальный приз от спонсора категории «Мотор» компании Panasonic – магнитолу CQ-C8405N.
Итоги конкурса наглядно продемонстрировали, что в Рунете много web-энтузиастов, наполняющих интернет-пространство качественным любительским контентом. В конкурсе приняло участие порядка 6000 ресурсов, победа была действительно нелегкой!
«Мы не ожидали такой активности и охвата участников. За два месяца сайт конкурса посетило 724 000 уникальных пользователей, по 12 000 уникальных посещений в день, что колоссально для премии, проводимой впервые. Мы рады, что нам удалось найти и поддержать действительно стоящие идеи в интернете, с огромным потенциалом. И мы планируем придать Enthusiast Internet Award ежегодный статус, стараясь сделать премию с каждым годом лучше и интереснее», - комментирует директор по развитию медиакомпании Gameland Паша Романовский.
Организатор премии медиакомпания Gameland поздравляет всех победителей Enthusiast Intenet Award, и благодарит за поддержку генерального интернет-партнера проекта группу компаний Rambler Media, в частности ведущую рейтинговую систему Rambler TOP100. А также спонсоров: компанию Samsung (официальный спонсор категории «Gaming» мониторы Samsung), компанию Opel (официальный спонсор категории «Тренды» Opel Corsa) и компанию Panasonic (официальный спонсор категории «Мотор» автомобильная электроника Panasonic). СИ

Банзай!

Японская поп-культура глазами энтузиастов!



Автор:
Игорь Сонин
igor.sonin@gameland.ru

ЮНАЯ РЕВОЛЮЦИОНЕРКА УТЭНА

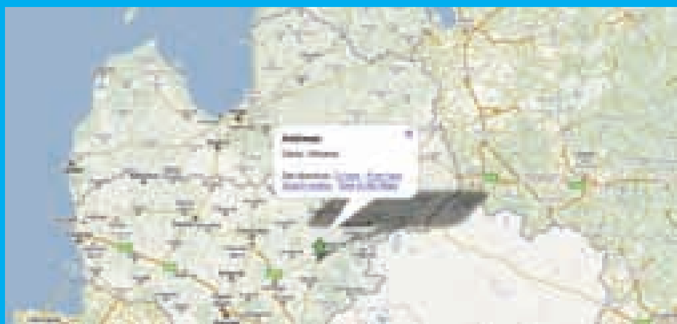
АНИМЕ: Юная революционерка Утэна **ФОРМАТ:** телесериал, 39 эпизодов **РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА:** Кунихико Икухара, 1997 **ИЗДАТЕЛЬ:** MC Entertainment **СТУДИЯ:** J.C. Staff **НАШ ОЦЕНКА:** нужно смотреть

Если бы обычного аниме не существовало, его бы стоило придумать. Если бы не было аниме плохого, его нужно было бы придумать обязательно. Осознавая ущербность современного искусства, толковые режиссеры сначала впадали во фрустрацию и творческие запои, а потом, справившись, создавали что-то совсем иного рода. Что-то, значительно превосходящее все, что было создано прежде. Хидеаки Анно четыре года провел в мучительной депрессии, возненавидел культуру отаку, а потом снял потрясающий «Евангелион». Ёсиюки Томино сошел с ума на героических космооперах и сотворил серьезный и жизненный Mobile Suit Gundam (который гораздо позже превратился в нынешний балаган). Кунихико Икухара свихнулся на съемках «Сейлормун». Он проработал над вторым, третьим и четвертым сезонами сериала про «Луну в матроске» и уволился, недовольный чрезмерно жесткими ограничениями начальства. Икухара решил сотворить свой сёдзё-сериал, с принцами и розами. Так на свет появилась «Юная революционерка Утэна» – самый неоднозначный, самый красивый и самый спорный сериал для девочек. Впрочем, сказать, что «Утэна» – это просто «сериал для девочек», все равно что утверждать, будто «Евангелион» про роботов, а «Гандам» про войну. Как и любая чего-то стоящая работа, «Утэна» неоднозначна. Она может прийтись по душе зрителю любого пола и возраста. Именно чтобы отойти от канона «сериала для девочек», Кунихико Икухара и создал творческую группу Be-Papas, куда кроме него вошли мангака Тихо Сайто, аниматор Синя Хасегава, сценарист Ёдзи Энокидо и продюсер Юитиро Окуро (кстати, Хасегава и Энокидо в 1995-м работали у Анно над созданием «Евангелиона»). Группа Be-Papas задумывалась специально для телесериала про Утэну как независимая единица, свободная творить что вздумается, а не то, что диктует рынок. Позже Be-Papas создали еще и полнометражный фильм про Утэну, после чего, достигнув всех своих целей, группа прекратила существование.

Картинки на этих трех страницах подталкивают неопытного зрителя к очевидному выводу: действие, наверное, происходит в какой-нибудь академии, где учится будущая элита страны. И там, наверное, будет много красивых и блестящих молодых людей. И еще главная героиня с розовыми волосами, которая будет мучительно разбираться в своих чувствах. Действительно, всё так, но в последнем



В телесериале костюмы выглядят проще и меняются реже, чем в манге, зато страсти накаляются только сильнее.



ЛИТОВСКАЯ УТЕНА

Утэна – это не только имя главной героини телевизионного аниме, но еще и название литовского города. Тамошняя Утена – центр Утенского района. В городе на данный момент проживает более тридцати тысяч жителей. Утена расположена примерно в ста километрах к северу от Вильнюса, на шоссе Санкт-Петербург – Калининград. Утена – один из старейших городов Литвы, его первое упоминание в письменных источниках относится к 1261 году. И хотя каждый горожанин может сказать, что, мол, он «живет в Утене», ему все равно придется наврать с ударением. Имя Утэна произносится с ударением на второй слог, название города Утена – с ударением на первый.



Мангака Тихо Сайто изображает революционерку Утэну в своем «женственном» стиле. Кстати, на первой странице вы видите еще одну иллюстрацию Сайто.



Утэна хоть и копирует привычки принца, но никогда не забывает о своей женской натуре. С этим связаны многие самые глубокие эпизоды сериала.

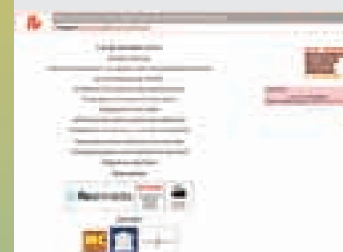


Дуэли нарисованы чудо как хорошо, для своего времени – неподражаемо. За прошедшие десять лет анимация не состарилась ни на один день.

предложении – ошибка. Романтически настроенную, мечтательную героиню женского сериала Икухара заменяет на смелую, уверенную в себе революционерку Утэну. Сериал начинается со «сказочки»: давным-давно маленькую, но уже прекрасную принцессу посетил таинственный принц на белом коне. Он подарил ей кольцо, пообещал увидеться вновь и пропал. А девушка так влюбилась в своего принца, что решила во всем подражать кумиру и сама словно превратилась в маленького наследника престола. Это и есть Утэна, гордо носящая мужскую школьную форму, ведь никому никогда в голову не приходило добавить в устав академии пункт, запрещающий такое поведение. Утэна – ловкая, отчаянная девушка, но Икухара никогда не сводит ее к стереотипу свихнувшейся пацанки. Несмотря ни на что, Утэна остается прежде всего девушкой и сама находит ситуацию немного дурацкой, но что ж теперь, сердцу не прикажешь. Остальные персонажи тоже никогда не опускаются до уровня архетипов. Гордые красавцы и красавицы скрывают в сердцах страхи, неуверенность, отвергнутую любовь, праздность, жажду власти или даже простую пошлую лень. Но об этом никто никогда не скажет. Или вы догадаетесь сами, или подумаете – они что все, с умов посходили?

Super ShortNews Turbo EX Edition

Вовсю идет подготовка к главному аниме-фестивалю страны. В этом году Ноль-восьмой всероссийский фестиваль японской анимации в Воронеже состоится с первого по третье мая и, как можно догадаться, в Воронеже. Анимационные фильмы в рамках фестиваля будут демонстрироваться в сверхсовременном кинотеатре «Спартак», который в 2006 году был признан лучшим кинотеатром России. Как обычно, в рамках фестиваля состоится косплей-шоу и праздничное шествие косплееров по улицам города, пройдут конференции и мастер-классы с участием известных российских анимешников. Программа фестиваля и прочая информация доступны на сайте http://otaku.ru. Если едете – поторопитесь, билетов может не хватить. Если нет – ждите наш репортаж на страницах рубрики «Банзай!».



Студия Уолта Диснея наконец-то сделает анимационный сериал специально для японских зрителей. Героем станет полюбившийся в Стране восходящего солнца синий инопланетянин Стич. Созданием анимации займется студия Madhouse, а действие будет происходить на острове, чем-то напоминающем японскую Окинаву. Ходят слухи, что вместе со Стичем навстречу приключениям отправится девочка Ханако. Кстати, раньше одна из диснеевских студий располагалась в Японии, и именно там были созданы, например, «Мишки Гамми». В 2004 году компания была вынуждена закрыть это подразделение и теперь прибегает к услугам независимых подрядчиков.











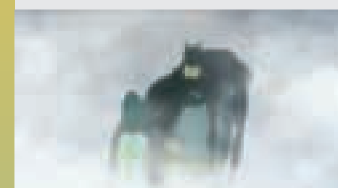
Икухара – гений. Он умудряется сделать сериал о чувствах, но никогда не говорит о них напрямую. «Утэна» – абсолютное торжество символизма. Вы не узнаете, где находится академия и чему там учат, как расположены корпуса, почему открывается вход на арену дуэлянтов и что делает над ней огромный замок, висящий вниз шпилями. Ответов нет, и их может вообще не быть. Один из героев все время щелкает секундомером. Зачем? Неизвестно. Он не объясняет, он просто нажимает на кнопку. Идет непростой разговор, и вдруг – крупным планом – щёлк! Рука останавливает бег секунд. Разговор продолжается. В этот момент что-то происходит у тебя в голове, но ты не знаешь, что именно. Через образы, через дизайн, через подбор цветов, игру света и тени Икухара вызывает в тебе чувства, которые ты сам не осознаешь. По-хорошему, и этот текст, и все остальные тексты про «Утэну» осмысленны не более, чем рецензия на симфонии Моцарта. Как ни старайся, ты не можешь передать на бумаге сущность другого вида искусства. Ты смотришь «Утэну», и в тебе что-то происходит. Ты не знаешь, что именно и не знаешь почему. Но оно есть. Сочный, неповторимый визуальный стиль – визитная карточка этого сериала. Худощавые, непропорционально длинные герои словно сошли со страниц манги от CLAMP. Розы – элемент, постоянно встречающийся в самых разных интерпретациях. Архитектура полностью подчинена режиссерскому замыслу. Икухара может закрасить стену черным цветом, выделив несколько ярко-голубых оконных проемов. Может залить часть кадра солнечным светом и «открыть» ее только когда героиня сама туда взглянет. Может повесить лестницу из ниоткуда и в никуда, но, несмотря на это, все части мира «Утэны» выдержаны в едином стиле и складываются в неповторимую вселенную сумасшедшей академии Отори. Фоном для здешних событий служит потрясающая, почти никогда не умолкающая музыка и сногсшибательные хоровые композиции, тексты которых – маловразумительные наборы несвязанных слов. И снова – ты не знаешь, что с тобой происходит, когда Утэна поднимается на дуэль под эту тарабарщину. Но ты готов биться об заклад: что-то изменяется. «Утэна» – сериал для любого зрителя. Девушкам понравятся чувствительные герои и их сложные отношения, парням – зрелищные дуэли и психологические заморочки, и тем и другим – неповторимый внешний вид академии и студентов. «Юная революционерка Утэна» с блеском выдержала проверку временем. Смотришь сериал с DVD российского издания, и сразу заметно, что аниме создавалось в докомпьютерную эпоху. Видны огрехи аналоговой технологии, но также виден и гений авторов. Ведь чтобы понять чувства зрителя, нужно обладать не мощным компьютером, а чутким сердцем и светлой головой.

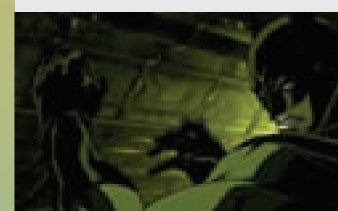


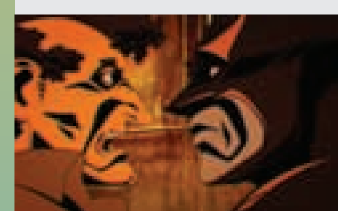
Символизм в сериале всегда важнее объективности. Где происходит действие? Что окружает девушек? Это мелочи, важно – что вы почувствуете, взглянув на эту картинку.

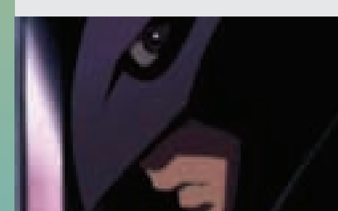
ShortNews

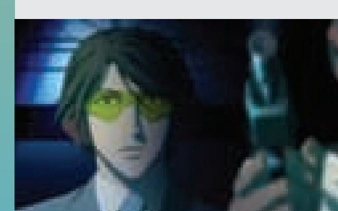
Сборник анимационных короткометражек про Бэтмена под названием Batman: Gotham Knight будет опубликован 8 июля на DVD и Blu-ray. Это совместный японо-американский проект, над которым трудятся аниместудии Studio 4°C, Production I.G и Madhouse. Японским режиссерам и дизайнерам была предоставлена относительная свобода в изображении Темного рыцаря, и результат их работы впечатляет уже сейчас. Смотрите сами: вот набор скриншотов с разными Бэтменами из разных частей Batman: Gotham Knight.

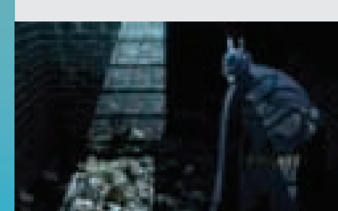


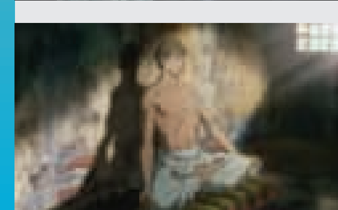












Мини-обзоры

EL-HAZARD: СТРАННИКИ. ДИСК 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КАЦУХИТО АКИЯМА, 1995 · РЕГИОН: РОССИЯ

НАША ОЦЕНКА: ДЛЯ ФАНАТОВ



Начнем издалека. Есть в Японии аниме-студия под названием AIC, известная любовью к гаремным сериалам. В 1992-м именно на этой студии режиссер Хироки Хаяси создал первую серию Tenchi Muyo! Ryo-Ohki, легендарной OVA, которая позже стала основой для доброго десятка продолжений. Но это позже. А к 1995 году в AIC решили, что одной медиавселенной им мало, и посадили того же Хаяси снимать новую эпическую OVA. Ей стал первый, оригинальный El-Hazard, не столько романтический, сколько приключенческий, и в целом довольно интересный. Окрыленная успехом, студия взялась клепать продолжения, и телесериал «El-Hazard: Странники», стартовавший на телевидении в конце того же 1995 года, – это пересказ оригинальной OVA. Сюжет семи эпизодов упростили и растянули на два с половиной десятка серий – вышло занудно, глуповато, с расчетом на телевизионного зрителя тех лет. Если вы – не он, будьте внимательны.



GURREN LAGANN. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ХИРОЮКИ ИМАЙСИ, 2007 · РЕГИОН: США

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Gurren Lagann, один из лучших сериалов прошлого года, публикуется в США на DVD. Мы уже писали об этом аниме аж два раза, но все равно не можем сдержать восторг: студии Gainax удалось создать сериал на границе жанров, по-детски нелепый и по-взрослому захватывающий. Первую половину пилотной серии Gurren Lagann похож на обыкновенный сериал про суперроботов – с предсказуемой интригой, непобедимыми героями и коварными злодеями. На второй половине становятся заметны первоклассная анимация, смелый меха-дизайн, глубокие и продуманные характеры, непростой сюжет. К концу серии все это смешивается в безумную сборную солянку и дальше, как в анекдоте – «полный бред, но как рассказывают»! Gurren Lagann – это нечто среднее между «Евангелионом» и FLCL, такой же необычный, умный и красивый, один из лучших сериалов прошлого года. Если вы хотите что-то понимать в аниме, смотреть нужно обязательно и до конца.



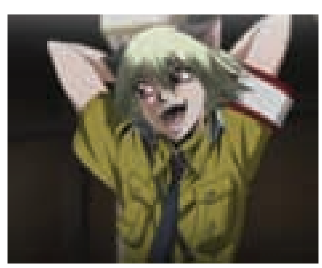
HELLSING ULTIMATE. VOLUME 4

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТОМОКАДЗУ ТОКОРО, 2008 · РЕГИОН: ЯПОНИЯ

НАША ОЦЕНКА: НУЖНО СМОТРЕТЬ



Только мы отправили в печать выпуск рубрики, посвященный российскому релизу аниме Hellsing Ultimate, как в Японии была опубликована четвертая серия этого необычного OVA-сериала. Здесь сюжет ушел гораздо дальше того, что показывали в телесериале «Хеллсинг». В кадре совсем другие персонажи и другие события. Именно в этой, четвертой серии активное участие в происходящем начинают принимать нацисты из организации «Миллениум». И, черт побери, германские зомби, бессмертные мальчики-кошки и толстый садист-майор – именно то, что нужно «Хеллсингу»! Сериал словно обрел художественную завершенность: единственное, чего не хватало в компании ублюдков-вампиров и ублюдков-церковников, так это ублюдков-фашистов. За кадром зазвучала классическая музыка, герои обмениваются репликами на языке Шиллера и Гёте, сюжет наконец-то набрал обороты, а эндинг, внезапно, – смешной до колик. Это, пожалуй, лучшая серия из всех пока изданных.



SHOUJO KAKUMEI UTENA

少女革命ウテナ

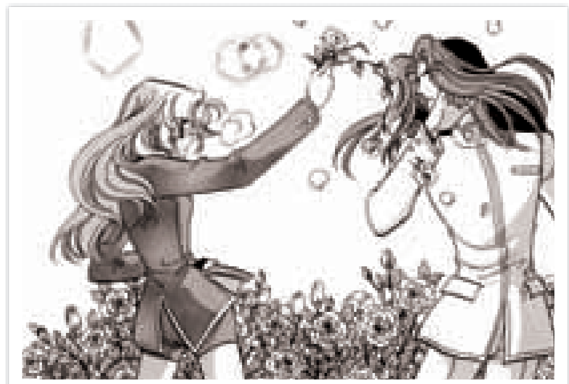
СОЗДАТЕЛЬ: ТИХО САЙТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1996 ГОД, ЖУРНАЛ CIAO

НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Манга художницы Тихо Сайто создавалась параллельно с телесериалом «Юная революционерка Утэна», и сейчас уже сложно сказать, что на что повлияло и как именно. И Тихо Сайто, и Кунихико Икухара входили в одну и ту же творческую группу BePapas и вместе обсуждали планы работы над проектом. Получились у них, правда, творения совершенно разные. Манга и аниме про Утэну обладают общими персонажами и стержневым сюжетом, но почти всегда расходятся в мелочах. Манга придумана для девочек и нарисована в типично женском стиле Сайто. Ей удаются изящные персонажи с живыми лицами, а вот пейзажи и сцены боев смотрятся менее удачно. Кроме того, в манге куда меньше визуальных намеков на чувства и отношения героев, а ведь именно ими так запоминается аниме. Когда читаешь комикс, невозможно отделаться от ощущения, что ему не хватает всего того, что есть в сериале – цвета, музыки, движения. С их помощью Икухара создает в аниме неповторимый мир академии Отори и, к сожалению, в манге им толковой замены не нашлось.







NARUTO

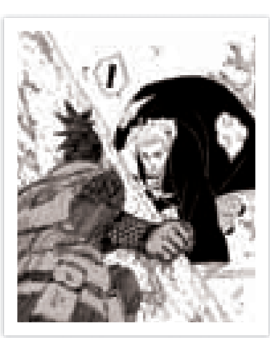
ナルト

СОЗДАТЕЛЬ: МАСАСИ КИСИМОТО ПЕРВАЯ ПУБЛИКАЦИЯ: 1999 ГОД, ЖУРНАЛ WEEKLY SHONEN JUMP

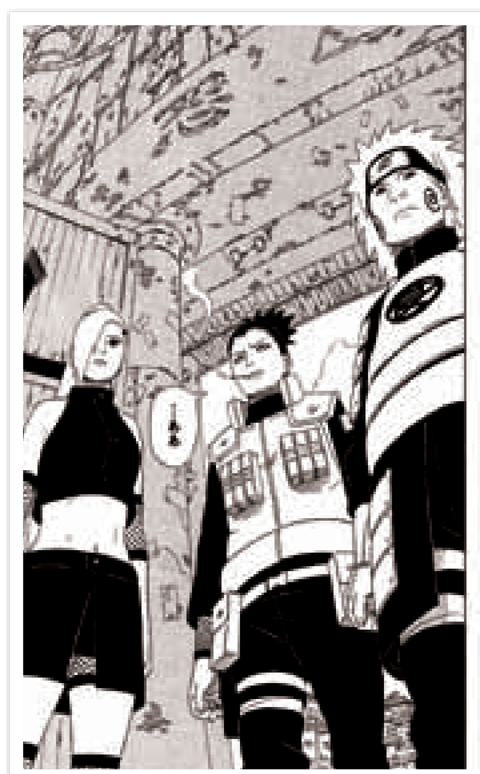
НАША ОЦЕНКА: МОЖНО ЧИТАТЬ

Аниме Naruto не нуждается в представлении. Это один из самых известных сериалов в мире, хотя его художественные достоинства можно оспорить, да и в Японии он пользуется не такой впечатляющей популярностью. Сюжет можно описать двумя словами: про ниндзя. Можно и подробнее: главный герой – молодой ниндзя Наруто Удзумаки, решивший во что бы то ни было стать старейшиной своей деревни и на этом пути обретающий верных друзей и безжалостных врагов... Впрочем, пес бы с ним, с аниме-сериалом. Его показ начался в 2002 году, а пилотный выпуск манги Naruto Масаси Кисимото нарисовал за пять лет до этого, в 1997-м. Сегодня в манге насчитывается больше сорока томов, а события набрали такой оборот, что если рассказать – испортить все удовольствие зрителям «отстающего» телесериала. Naruto – типичная боевая манга, со всеми ее достоинствами и недостатками. Здесь могут десять страниц объяснять, почему злодей вот сейчас был повержен, а на последней странице он все равно встанет и скажет: «Что ж, я покажу вам свое самое сильное оружие!» или «Мы еще встретимся, но не сейчас, а позже!», или «А я из последних сил!».









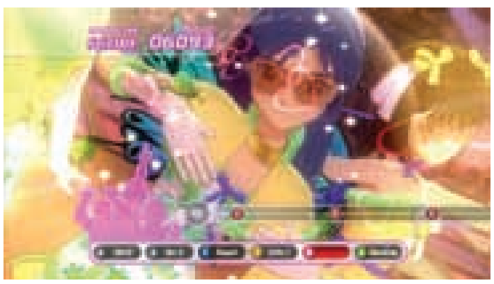
Игры

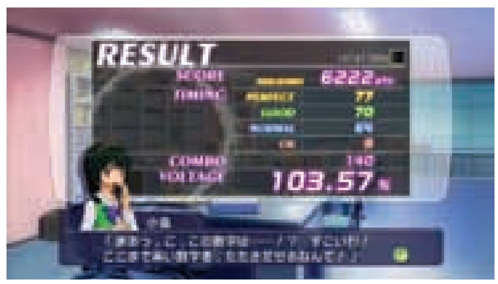
THE IDOLM@STER: LIVE FOR YOU!

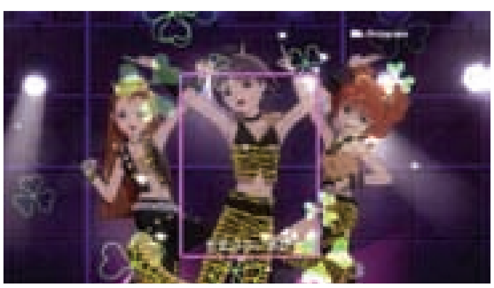
ПЛАТФОРМА: XBOX 360 · АВТОРЫ: BANDAI NAMCO · ДАТА РЕЛИЗА: 28 ФЕВРАЛЯ 2008 ГОДА



Кажется, что бы Microsoft ни делала, ей все равно не удастся покорить японский рынок. Несмотря на выход тяжеловесных RPG, вроде Blue Dragon или Lost Odyssey, воз и ныне там. The Idolm@ster – еще одна попытка завоевать сердца японских игроков. Игра сначала вышла на автоматах, а потом была адаптирована для Xbox 360. Суть везде одна: вы становитесь продюсером коллектива молоденьких певичек, и ваша задача – следить за девочками, наряжать их и тренировать. А во время концерта предстоит сыграть в несложную ритм-игру, и ваши успехи определят реакцию зрительного зала. Прелесть в том, что вы сами выбираете, что и как петь девчонкам и в каких костюмах выступать, а потом будто смотрите интерактивный виртуальный концерт. The Idolm@ster: Live for You! – вторая часть продюсерского симулятора. Здесь всё то же самое, но всего больше: добавлены новые песни, новые костюмчики и аксессуары, новые концертные залы и тому подобное. Но даже это не особенно помогло: в первую неделю было продано всего 32 тысячи копий. Игра The Idolm@ster стала основой для весьма своеобразного аниме Idolmaster: Xenoglossia.











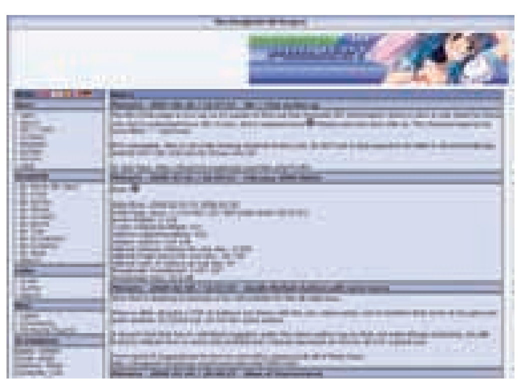


Тем временем в интернетах

THE DOUJINSHI DB PROJECT

АДРЕС: http://doujinshi.mugimugi.org · ЯЗЫК: английский

«Додзинси» – так называются любительские комиксы, которые публикуются силами самих авторов и небольшими тиражами. В Японии это обычное дело, и часто додзинси оказываются интереснее и красивее коммерческих изданий. Но додзинси выходят чуть ли не каждый день, и узнать что-то о конкретной книге бывает очень трудно. На помощь спешит база данных по додзинси на сайте The Doujinshi DB Project! Здесь можно найти огромное количество уникальной информации об авторах и их работах. А можно просто часами пялиться на соблазнительные обложки.



FAQ

Популярные вопросы об аниме

Я слышала, что MC Entertainment собирается издать Full Metal Panic: The Second Raid и Fumoffu. Это правда?

Да, правда. Компания приобрела права на оба эти сериала. Российские DVD-релизы ожидаются в этом году. Как дождемся – расскажем на страницах рубрики.

А выйдет ли игра по Naruto для компьютеров и когда она появится в России?

Ни одна игра по Naruto до сих пор не выходила на PC, и, к сожалению, нет оснований полагать, что что-то появится в обозримом будущем.



Есть вопросы? Присылайте их на электронный адрес banzai-faq@gameland.ru или на почтовый адрес редакции.

Толковый словарь

- **Аниме** – японская анимация.
- **Манга** – японские комиксы.
- **ТВ-сериал** – аниме, которое показывают или показывали по телевизору.
- **OVA-сериал** – аниме, которое не показывали по телевизору, но продавали на DVD- или других дисках.
- **Полнометражка** – полнометражное аниме, созданное для показа в кинотеатрах.
- **Опенинг** – вступительная заставка в аниме.
- **Эндинг** – финальная заставка в аниме.
- **Мехи** – гигантские роботы. Чаще всего, боевые.
- **Кавай** – «симпатичный» по-японски. В русском языке прижилось прилагательное «кавайный», означающее «милый и трогательный».
- **Хентай** – эротическое или порнографическое аниме и манга.
- **Яой** – аниме или манга о трогательной любви одного мужчины к другому.
- **Юри** – аниме или манга о трогательной любви одной девушки к другой.
- **Отаку** – знаток аниме и манги; энтузиаст.
- **Косплей** – переодевание в героев аниме и манги; одно из любимых занятий отаку.
- **Мангака** – художник, который рисует мангу.
- **Гайдзин** – «иностранец» по-японски.

Остановите **мгновенье!**

38-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Не годятся и изображения глюков из игр. Даже самых смешных. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ
POWERCOLOR HD2400 PRO
(256 MB DDR2, 525/800 MHZ CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу
supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому)
до 1 мая 2008 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновенье №38»

ПОБЕДИТЕЛЬ 35-ГО ЭТАПА
Albedo Piazolla ,
president-netero@rambler.ru **ПРИЗ: POWERCOLOR HD2400 PRO**



«На данных скриншотах вы можете самолично наблюдать плоды моих ежедневных активных трудов в самый подходящий для этого период, а именно - сессию. ^_^ В частности за эти две недели мя прошла целых 5 старых добрых шутеров… например, ужасно недооцененного на мой нехитрый вкус Serious Sam 2».

Подписка в редакции

СТРАНА ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк .
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

* по электронной почте subscribe@glc.ru;
* по факсу 8 (495) 780-88-24;
* по адресу 119021, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ

не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Волгограде, Казани, Перми, Челябинске, Омске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

* в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
* в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» + DVD
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ НА 12МЕСЯЦЕВ. – 4180 РУБ.

Бесплатные телефоны: **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу **INFO@GLC.RU** или прояснить на сайте **WWW.GLC.RU**

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

* свой рабочий адрес с названием компании
* подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ ____________

☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев
начиная с ______________________ 2008 г.

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
Доставлять журнал курьером:
☐ на адрес офиса*
☐ на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ____________

дата рожд. ☐☐ . ☐☐ . ☐☐ г. (день, месяц, год)

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ____________
область/край ____________
город ____________
улица ____________
дом ____________ корпус ____________
квартира/офис ____________
телефон (код) ____________
e-mail ____________
сумма оплаты ____________

*в свободном поле укажи название фирмы и другую необходимую информацию
**в свободном поле укажи другую необходимую информацию и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле

Извещение	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «______________»
	с 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Квитанция	ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»
	АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва
	р/с № 40702810509000132297
	к/с № 30101810900000000990
	БИК 044583990 КПП 770401001
	Плательщик
	Адрес (с индексом)
	Назначение платежа / Сумма
	Оплата журнала «______________»
	с 2008 г.
	Ф.И.О.
Кассир	Подпись плательщика

Widescreen

ХОРОШИЕ ФИЛЬМЫ НА ЭКРАНАХ КИНОТЕАТРОВ



Автор:
Юлия Никитова

ГЛАВНЫЙ ФИЛЬМ НОМЕРА



«ЗАПРЕТНОЕ ЦАРСТВО»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 17 АПРЕЛЯ

ЖАНР:	КОМЕДИЯ/БОЕВИК/ПРИКЛЮЧЕНИЯ/ЭКШН
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	THE FORBIDDEN KINGDOM
РЕЖИССЕР:	РОБ МИНКОФФ
В РОЛЯХ:	ДЖЕТ ЛИ, ДЖЕКИ ЧАН, МАЙКЛ АНГАРАНО, ЙИФЕЙ ЛЬЮ
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	115 МИНУТ



РЕЖИССЕР

РОБ МИНКОФФ



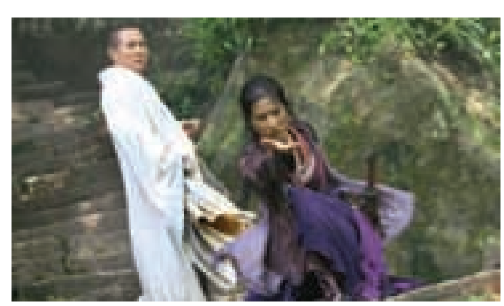
ФИЛЬМОГРАФИЯ:
«НЕПРИЯТНОСТИ ТАММИ», «КОРОЛЬ ЛЕВ», «СТЮАРТ ЛИТТЛ», «СТЮАРТ ЛИТТЛ 2», «ОСОБНЯК С ПРИВИДЕНИЯМИ»

Роб Минкофф родился 11 августа 1962 г. в Калифорнии. Минкофф прославился своим сотрудничеством с кинокомпанией Уолта Диснея, сняв легендарный мультфильм «Король Лев» в 1994 г. Перед тем как войти в анналы кинокомпании на пару с мультипликатором Роджером Эллерсом, выпустив на экраны мира историю о приключении львенка Симбы, Минкофф накопил достаточный опыт в мультипликации. Он известен по своим работам над короткометражными мультфильмами о кролике Роджере и мультфильмом «Неприятности Тамми». Хотя он с детства мечтал работать в компании Диснея, в первых мультфильмах Минкоффа заметно влияние Чака Джонса, легендарного аниматора «Уорнер Бразерс», его учителя по анимационной программе в CalArts.
С десяти лет Минкофф участвовал в Детском театре Пало Альто. Свое обучение он начал в CalArts на факультете анимации персонажей. А Дисней пришел в его жизнь вместе с книгой Кристофера Финча «Искусство Уолта Диснея». Интересно, что на этом этапе своей жизни Минкофф подрабатывал бейбиситтером (няней) и, по удивительному совпадению, сидел с детьми, которые оказались племянниками Финча. Именно так он познакомился с Финчем, с которым впоследствии работал над книгой «Искусство Короля-Льва».
После грандиозного успеха «Короля льва» Минкофф почти сразу ушёл в игровой кинематограф, заинтересовав зрителей совмещением живого действия и персонажей, генерированных на компьютере, в дилогии «Стюарт Литтл» и в «Особняке с привидениями». Сегодня Минкофф занимается многими важными проектами для студии «Дисней MGM» во Флориде.

Радуйтесь, поклонники легендарного Джеки Чана и не менее легендарного Джета Ли! Ваши любимцы сойдутся в поединке (и не в одном) в фильме «Запретное царство». Гениальный Джеки-юморист, которого обожают наши сограждане от младенцев в пеленках до дедушек с палочками, впервые появится на большом экране с бесподобным Джетом Ли, эдаким мрачноватым романтиком от ушу. Этот эпический боевик рассказывает об истории нью-йоркского подростка по имени Джейсон (Майкл Ангарано, «Короли Догтауна», «Высший пилотаж»), увлекающегося классическими фильмами о кунг-фу. Над парнишкой издеваются одноклассники-переростки, и Джейсон задается целью изучить боевое искусство, дабы защитить себя от негодяев. Бродя по китайским кварталам города, в старом ломбарде Джейсон находит обмундирование китайского древнего воина – волшебный посох, обладающий магической силой, который переносит его в древний Китай. Там он встречает мудрецов и учителей кунг-фу Лу Йена (Джеки Чан) и Молчаливого Монаха (Джет Ли). Наш парнишка должен многому научиться, а заодно освободить плененного ворогами легендарного Царя Обезьян (в исполнении того же Джета Ли, который играет в фильме целых две роли).
Сюжетная линия фильма берет начало от классического китайского романа «Путешествие на Запад», где царь обезьян охраняет монаха-буддиста, ищущего священные письмена. Бюджет в $70 млн, прекрасные картины Древнего Китая (фильм снимался в Шанхае), великолепные батальные сцены в духе «Крадущегося тигра, спящего дракона» и неподражаемые Джеки Чан с Джетом Ли – все это делает «Запретное царство» самым интригующим и ожидаемым movie апреля. Боевые сцены в фильме ставил мастер экшн-хореографии Юэн Ву-пин, превративший в захватывающее зрелище сражения в «Матрице» и «Крадущемся тигре, затаившемся драконе». В фильме также снялся Коллин Чоу (харизматический Сераф из двух заключительных частей «Матрицы»), а поставил «Запретное царство» режиссер Роб Минкофф («Король-лев», «Стюарт Литтл») по сценарию Джона Фуско («Идальго», «Бейб»).
Участие в этой картине Джета Ли по-своему уникально – ведь после «Бесстрашного» актер обещал больше в боевиках не сниматься. Кстати, Джет – это не имя, а прозвище, означающее «реактивный» – за высочайший уровень техники и скорость. Джет Ли – не просто актер, а чемпион Китая по стилю «длинный кулак», комплексам с мечом-дао, ушу, показательным поединкам. А за спиной малого, но удалого Джеки Чана 10 лет обучения в Китайской опере, где он научился петь, показывать пантомиму, делать акробатические трюки и, конечно, боевым искусствам (кунг-фу разных стилей, бокс, таэквондо, хапкидо, дзюдо, каратэ и многие другие виды).
Джеки Чан рассказывает на своем сайте о съемках «Запретного королевства»: «Сегодня я наконец-то «подрался» с Джетом Ли. Мы знаем друг друга много лет, но еще ни разу не сражались. Однако сегодняшняя драка прошла на ура. Казалось, будто мы братья из одной школы кунг-фу: все движения, все удары были отточенными, в воздухе прямо-таки витало ощущение гармонии... Здорово!».







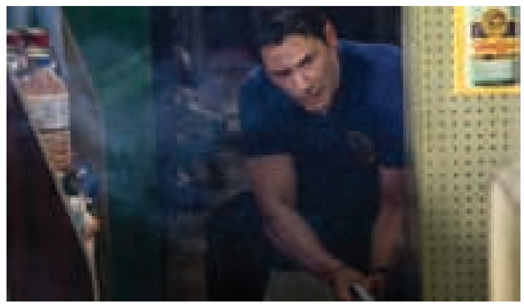
ТАКЖЕ НА ЭКРАНАХ



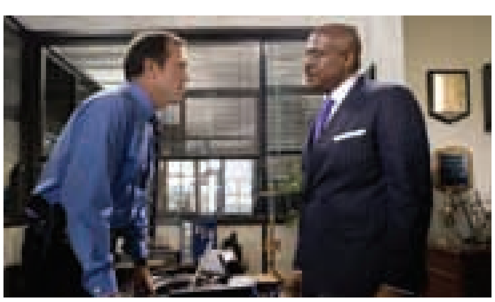
«КОРОЛИ УЛИЦ»

В КИНОТЕАТРАХ РОССИИ С 17 АПРЕЛЯ

ЖАНР:	БОЕВИК/КРИМИНАЛЬНЫЙ ТРИЛЛЕР
ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	STREET KINGS
РЕЖИССЕР:	ДЭВИД ЭЙЕР
В РОЛЯХ:	КИАНУ РИВЗ, ХЬЮ ЛОРИ, ФОРЕСТ УИТЕЙКЕР, КРИС ЭВАНС
ПРОИЗВОДСТВО:	США
ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ:	105 МИНУТ

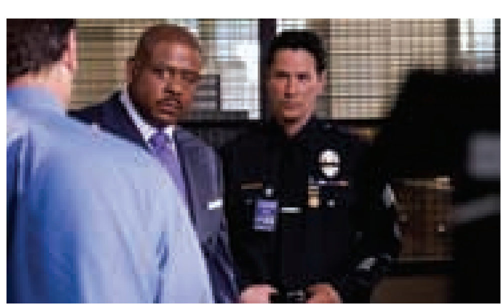


Нео из «Матрицы» сменил свой знаменитый черный кожаный плащ на полицейскую униформу. А вернее, Киану Ривз, который пропадал два года, вернулся на экраны кинотеатров в жестком полицейском боевике «Короли улиц». Ривз играет Тома Ладлоу, ветерана полицейского управления Лос-Анджелеса. Жил себе славный полицейский припеваючи, да добра наживал. Свято верил в идеалы, продвигался по карьерной лестнице, каждый день засыпал рядом с красавицей женой в хорошем доме – чего еще желать? И ни разу в жизни не задумывался над тем, что его может ожидать за гранью собственного уютного мира. Но любимая жена умирает, друзья-соратники обвиняют Тома в подставном убийстве – и жизнь-малина хорошего копа заканчивается. Ладлоу вынужден сражаться по ту сторону закона, который всю жизнь защищал, – так начинается борьба человека за свое место в мире, все больше и больше контролируемом внешними силами.
В поисках убийц своего бывшего напарника, детектива Терренса Вашингтона (Терри Крюс), Ладлоу конфликтует с капитаном Биггсом (Хью Лори, сериал House M.D) из отдела внутренних расследований. Их разнимает капитан Вандер (оскароносец Форест Уитейкер). Ладлоу со своим еще зеленым напарником (Эванс) ищет убийц среди различных бандитских группировок Лос-Анджелеса. Им понадобится все их мастерство и решимость, когда, обнаружив преступников, они попытаются привлечь их к ответственности.
Криминальный триллер «Короли улиц» (Street Kings) по своему стилю очень напоминает крутые боевики «Тренировочный день» (Training Day), «SWAT: Спецназ города Ангелов» (S.W.A.T.) и «Трудные времена» (Harsh Times), поставленные по сценарию Дейвида Эйера. На этот раз Эйер не притрагивался к сценарию, но выступил постановщиком фильма (это его вторая режиссерская работа), зато среди сценаристов числятся классик адаптации нуара Джеймс Эллрой («Секреты Лос-Анджелеса», «Чёрная орхидея») и Кёрт Уиммер, автор «Аферы Томаса Крауна», «Эквилибриума», «Рекрута» и «Ультрафиолета». Под народные напевы чернокожих мужиков, потрясающих увесистыми золотыми цепями и поющих про трудную жизнь в черных кварталах, хороший коп Том Ладлоу вершит на улицах Лос-Анджелеса правосудие, справедливо (читай – жестоко) расправляясь с членами местных группировок и продажными полицейскими...
Фильму присвоен рейтинг «R», что можно сразу понять из промо-ролика, в котором Ривз-Ладлоу, прижав к стене здоровенным холодильником какого-то негодяя, с дикой физиономией пускает бандиту пулю в лоб.







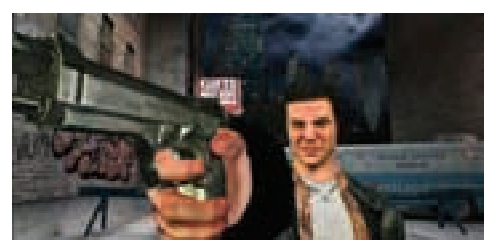


И ЕЩЕ КОЕ-ЧТО О КИНО



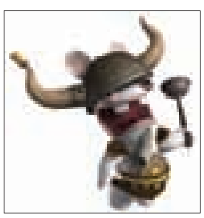
Сетевой филиал USA Today огласил состав актеров, озвучивающих мультфильм «Монстры против пришельцев» (пионер широкого всеамериканского проката в формате Digital 3D). Риз Уизерспун озвучивает главную героиню мульта Сьюзан Мерфи, которая на собственной свадьбе была облучена упавшим на нее метеоритом (вот незадача!) и моментально выросла до пятнадцати метров. Девушка-гигант производит неотразимое впечатлелние на американских военных и галантно приглашается ими к сотрудничеству (а попросту увозится на военную базу), получив новое имя – Джинормика. Именно эта колоссальная во всех смыслах женщина способна отразить нападение на Землю злого пришельца Галаксара. Ну а помогать ей во вселенской борьбе будут доктор Тараканище (Хью Лори), желеобразный Б.О.Б. (Сэт Роген) и полуобезьяна-полурыба по имени Недостающее Звено (Уилл Арнетт). За «наших» выступают также генерал У.Р.Монгер (Кифер Сазерленд) и президент (Стивен Колберт). С нетерпением ждем забавного мультика!

Обожаемый геймерами Макс Пэйн скоро обретет экранное обличье. Среди утвержденных актеров назван Марк Уолберг («Планета обезьян», «Стрелок», «Отступники»), а за экранизацию игры «Max Payne» возьмется Джон Мур («Полет Феникса»). Производством ведает Fox. Очаровательная Мила Кунис («Бегущий МакАлистер») сыграет убийцу по найму, которая объединяет усилия с копом Максом Пейном (Уолберг), чтобы отомстить за смерть своей сестры. Дата начала съемок пока не названа.



13 марта в России и во всём мире состоялась премьера компьютерно-анимационной сказки «Хортон» (Horton Hears a Who) по мотивам книги доктора Сьюсса. Джим Кэрри, который озвучил самого слоненка Хортона, в своих интервью рассказывает о следующей работе – компьютерно-анимационной сказке «Рождественский гимн» (A Christmas Carol). Режиссёр Роберт Земекис, который влюбился без памяти в трехмерную технологию «performance capture» («Полярный экспресс», «Беовульф»), экранизирует прозу Чарльза Диккенса «Рождественские повести». Джим играет Эбинизера Скруджа, чудовищного сквалыгу и грешника, который сходит с ума по каждому грошу, вырванному им у ближнего. Ни разу в жизни из его каменного сердца не удавалось высечь хоть искру сострадания. А перед Рождеством к этому скрытному и одинокому типу являются три рождественских призрака – из прошлого, настоящего и будущего, которые доказывают Скруджу, что не в деньгах счастье, а в доброте и человечности (всех троих призраков также сыграет Кэрри). Кэрри: «Эбинизер – важная роль для меня, и сам процесс очень интересный - нужно создать всю необходимую обстановку в собственном воображении».





Ренат Хамзин

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением афftара.

СЕТЬ

КАК-ТО УСЛЫХАЛ, ЧТО К 2010 ГОДУ СЕТЬ ЗАГЛОХНЕТ, КРИЗИС ПРОПУСКНОЙ СПОСОБНОСТИ СЛУЧИТСЯ, ЕСЛИ НЕ БУДЕТ ПРОВЕДЕНА МОДЕРНИЗАЦИЯ. ДАВНО УЖЕ ПОРА В СЕТИ ЧЕМУ-НИБУДЬ СЛУЧИТЬСЯ, СКУЧНО, ПРАВО ЖЕ.

А как же ЖЖ, одноклассники, электронная почта, форумы, чаты, торенты-шморенты, как же всё это, неужели придётся обходиться без всего этого столь нужного и полезного? Сеть решительно стала неотъемлемой частью человеческой жизни и, надеюсь, наши любимые монополисты-провайдеры сумеют найти выход из грядущего кризиса, иначе пускай возвращают все те деньги, которые они заработали за время своего короткого существования.

Отсутствие сети может заменить только сеть, зря психотерапевты придумывают всякое, им лишь бы денег содрать с сетевиков. Зомбируют их, дескать, зависимость, зависимость, лучше в кружок вязания ходите да языки иностранные учите. При том, что сами, небось, сиживают в сети ночами на своих психических сайтах. Это обман...

Сеть заменит только сеть. Ну что ещё даст возможность общаться со всем миром, побывать в любом уголке земного шара, найти друзей по интересам, желаемую работу, рефераты, литературу, жену, музыку, последние новости? Уже мобильная сеть появилась, вот чудо из чудес – смотришь в небольшой экранчик, а там всё та же сеть, похуже, правда, но всё равно приятно. А ведь столько вещей есть, где сеть до сих пор не реализована: мебель, одежда, продукты питания. Сеть должна быть везде и ничто её не заменит.

Только сеть. Представляете себе: какой-нибудь житель Бобруйска входит в сеть и оказывается в Париже. Не сразу, правда, желательно английский выучить. Или безработный житель дотационного городка заходит в сеть – и оказывается на московской фондовой бирже. Как бы он попал в Москву без сети? Никак. Сидел бы в своём городке, власть костерил, водку пил. Или возможность безграничного общения: хочешь – веди научные диспуты, хочешь – болтай о политике, говори всё что хочешь.

Хочешь – оставайся инкогнито, хочешь – рассказывай о себе каждую мелочь. В сети всё дозволено. Или человек всю жизнь мечтал путешествовать, природу смотреть – а тут зашёл в сеть, и пред тобой весь мир. Вся живая и неживая природа проносится перед тобой на умопомрачительной скорости. Всё дело в пропускной способности.

Большая скорость путешествия в сети, разумеется, стоит немалых денег. Само соотношение цена-качество прогрессирует, увы, медленно по вине монополистов. Отведав однажды экспресс-скорости, больше уже ничего другого не хочется, а что раньше удовлетворяло, теперь может только раздражать. Почему бы не ввести государственное регулирование цен? Хотя оно и так присутствует. Мало кто помнит, но молодёжное подразделение победившей на выборах партии однажды пообещало бесплатный Интернет... Но речь не о нём.

Я всё понимаю, властям не до сетей, надо ВВП удваивать, дороги строить, инфраструктуру развивать, основные фонды модернизировать. Однако товарооборот в сети тоже растёт, это нельзя не учитывать. Практически весь товарооборот идёт через сеть, начиная от сырья и заканчивая готовой продукцией. Горюче-смазочные материалы, уголь, газ, металлопрокат, автомобили, даже военная техника...

Мчатся вагоны по русской равнине. Тудук-тыктык, тудук-тыктык. О почте и не говорю, в каждом поезде нет-нет да и встретится почтовый вагон. Сеть российских железных дорог – самая протяжённая сеть в мире, чего только БАМ стоила (всё-таки не зря строили). Сел в Бобруйске – вышел в Москве, а природа-то, природа, загляденье одно, смотришь не насмотришься, вот она, русская природа, пролетает целиком пред глазами. Сел в Москве – вышел в Магадане.

Сеть железных дорог опутала все страны, все континенты, проникла в самые глухие места, пробурила скалы, скоро под водой ветки проложат. А как же весело порой разговор в поезде складывается, совершенно незнакомые люди делятся с тобой тем, чем, порой, с близкими не поделятся. Хочешь – веди научные диспуты, хочешь – о политике говори. Твоему попутчику всё интересно. Как, впрочем, и тебе. Смотришь на его коричнево-оранжевый чемодан и думаешь, как судьба у него сложится, запомнит ли он тебя, кто будет завтра в этом купе ехать... Вот странно, одни попутчики запоминаются, другие нет. Даже больше, запоминается практически вся бескрайняя природа, даже самому потом не верится.

Одна проблема, помимо цены на билеты: пахнет. Воняет, то есть. Вагоны старенькие, вонюченькие, этот железистый грязный запах уже практически въелся в металл, проводницы постоянно спид-инфо разносят, о гениальном устройстве туалетов промолчу. Это за что, спрашивается, нужно тыщи платить? Чтобы в своей стране из одного города в другой проехать – тыщи за что платить, за это? За эту желтизну, за эту черепашью скорость? До сих пор животных в жуткие коробки сажают, настоящее варварство. А однажды в детстве увидел ночью Соловья-разбойника, сидящего на пролетающем мимо семафоре.

Нет уж, спасибо, только сеть, только сеть. Зашёл в сеть – и ты в любой точке мира. Хочешь – веди научные диспуты...


ТЕЛЕВИДЕНИЕ
ТЕПЕРЬ
НАШЕ
gameland tv
круглосуточный телеканал об играх
Информация о подключении телеканала у операторов кабельного и спутникового телевидения
Подробности на сайте www.gameland.tv

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI





Получите, распишитесь

Наши поздравления и трехмесячную подписку на «Страну Игр» получает Андрей Васильев – за трезвость взглядов, твердость убеждений и холодность рассудка. Для таких читателей и писательство в радость. Желаем вам, Андрей, долгих лет удовольствий со взвешенной и обдуманной покупкой!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно ныть о том, что раньше трава была зеленее, игры хардкорнее, а динозавры еще не вымерли. Лучше напишите красивую музыку или придумайте игру.

Художник: tyr, http://t52.cyberpunk.ru

ПИСЬМО НОМЕРА

За и Против

Андрей Васильев
andruhinsan@gmail.com

Здравствуйте все!
254 номер вызвал у меня сразу две эмоции. Начну с хорошей. Статья Вадима («PlayStation 3 против Xbox 360» – *Прим. Ред.*) невероятно порадовала. Тема действительно весьма опасна. Уважаю решения Sony и часто предпочитаю именно их технику. Но когда кто-то косячит, это нужно признавать честно. Именно честность и доходчивость аргументов меня порадовали в этой работе. Давно хотел узнать, но стеснялся спросить.)) А ваш журнал взял и разложил все по полочкам. Спасибо. PS3 конечно куплю, но теперь это будет действительно обдуманный шаг. Благодаря Вашему журналу. Уважаю!
Хочу воспользоваться случаем, и передать привет своей бабушке. Булька, ты лучшая и самая любимая! Целую крепко крепко! (Мы поддались на провокацию в первый и последний раз. И то лишь потому, что сами очень любим своих родных и близких. Мам, привет-привет! – *Прим. Арт. Шор.*).
Да, и, пользуясь своей наглостью, хочу, как и остальные, сказать пару слов о «СИ» в целом. Естественно, я гораздо лучше вас всех знаю, как правильно делать этот журнал. Но учить не стану, мои лекции денег стоят. Так что просто выражу субъективное личное предвзятое мнение) Издание достойное похвал. Мне буквально все в нем очень нравится.)) Ваши бывшие коллеги из PS2 Magazine, лишний раз подтверждают, что кузница кадров у вас, одна из лучших. Не слушайте тех, кто хочет удалить «Банзай!». Сам я этот раздел не читаю, но нэхай будэ.))
Теперь о минусах. Не стану говорить о недочетах и ошибках, которые неизбежны, когда люди много работают. С этим без меня разберетесь. Но есть пара вещей о которых не могу умолчать. Во-первых, раздел «Галерея». Как и любой человек я люблю рассматривать цветастые картинки (особенно с голыми девушками), но как потребитель, еще больше я люблю свои деньги. Поэтому раздел «Галерея» вызывает недовольство, ибо четыре оплаченные страницы под восемь, не окупающих затрат, картинок это не комильфо. Не хочу платить деньги за скриншоты, не несущие сущес-



ПИШИТЕ ПИСЬМА: STRANA@GAMELAND.RU ИЛИ 101000 МОСКВА, ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я 652, «СТРАНА ИГР», «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

ОТ КОЛЫБЕЛИ ДО МОГИЛЫ

Здраствуйте, уважаемая редакция. Вот решил описать жизненный цикл консоли, думаю многим будет интересно.
Данная структура характерна для любого товара, но мы возьмем наши любимые консоли.
Она включает: внедрение на рынок, рост, зрелость, упадок.
1. Стадия внедрения. На данном этапе объем продаж растет медленно.Задача компании – сократить этап внедрения товара. Необходимо создать максимальную осведомленность о товаре, стимулируя спрос на товар.
Этот этап проходят все компании, выпускающие консоли.
2. Стадия роста. На этой стадии происходит увеличение темпов роста объема продаж, появление и рост прибыли. Задача компаний – как можно дольше продлить этот период. Здесь нужно повышать качество товара, наделять товара дополнительными свойствами (новые прошивки у Xbox 360 и Ps3). Расширение сбытовой сети, выход на не освоенные сегменты рынка (запуск в России), незначительное снижение цен к концу этапа, формирование круга приверженцов марки.
На данном этапе сейчас находится PS3. И еще,например Sega с Dreamcast так и не смогла осилить этот этап.
3. Стадия зрелости. На этом этапе объем продаж и прибыли стабилизируется на высоком уровне в начале этапа и начинает медленно снижаться в конце этапа. Компании необходимо отстоять свою долю рынка,недопустить переход товара в стадию упадка. Для этого можно: модифицировать рынок, т.е перепозиционировать товар; модифицировать товар, т.е внести в товар незначительные изменения (новая расцветка, добавление HDMI-порта у Xbox 360).
На данном этапе сейчас находится Xbox 360.
4. Резкое падение объема продаж и прибыли. Задача компании – сократить данный этап. Здесь она выбирает одну из стратегий: а) «Уборка урожая» (минимизируются все затраты, производство останавливается, а запасы на складах распродают по минимальным ценам); б) «Продолжение выпуска» (производство поддерживается на минимальном уровне и продолжается работа по совершенствованию товара). Как мы видим сейчас, компания Sony выбрала вторую стратегию в отношении PS2 – она еще выпускается и модернизируется (облегчение Slim-версии).
P.S. Материал взят из курса маркетинга и соотнесен мной с консольным рынком.

Сергей,
ser7591@yandex.ru

Врен *Никаких откровений, но в целом наблюдение правильное. Ведь рынок видеоигр подчиняется тем же законам, что и любой другой. Продукт надо не просто сделать – нужно еще и правильно его продать.*

МУЗЫКА ДЛЯ ХОББИ

Здравствуйте, редакция журнала «Страна Игр». Пишу вам потому,

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС УТОМЛЯЮТ. ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Где на вашем диске можно найти все составные и разделы видеочасти (видеопревью, видеообзоры и т.д.)?

Ну вот, снова-здорово! Все очень просто. Откройте журнал на 182-й странице, найдите раздел «Инструкция» (слева-внизу), читайте со слов «Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере».

Почему не выпускают эмуляторы для игр современных консолей – таких, как Xbox 360 и Playstation 3?

Потому что для т.н. «эмуляции в лоб», нужно, чтобы железо компьютера во много раз превосходило железо эмулируемой системы. Кроме того, программистам-эмуляторщикам приходится работать без документации и офиц. поддержки, а это ой как не просто.

Почему вы не публикуете на диске демоверсии игр для Xbox 360 (PlayStation 3, Wii и пр.)?

По самой банальной причине: не имеем права. Ведь разреши Microsoft, Sony или Nintendo выкладывать свои демоверсии, тут же возникла бы куча чисто технических проблем, например, с защитой от копирования. Сами-то очень даже за!

НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД, У НАШИХ СЕГОДНЯШНИХ ПИСЕМ НЕ МНОГО ОБЩЕГО. НО ПРИГЛЯДИТЕСЬ – ОБЩАЯ НОТКА ВСЕ ЖЕ ЕСТЬ! В ДВАДЦАТЬ ПЕРВОМ ВЕКЕ ЧИТАТЕЛЮ ЖУРНАЛА УЖЕ МАЛО ПРОСТО ЧИТАТЬ – ОН ХОЧЕТ СОЗДАВАТЬ, УЧАСТВОВАТЬ В ПРОЦЕССЕ, ДЕЛИТЬСЯ ТАЛАНТОМ, ОПЫТОМ И МЫСЛЬЮ... НЕ ТЕРЯЙТЕ ЭТОТ ЭНТУЗИАЗМ!

твенной информационной нагрузки и не являющиеся элементом дизайна.
И последнее. Авторский раздел. Там частенько пишут не интересную ерунду, но всему есть предел. Вы не обязательно разделяете мнение авторов. Это я понимаю. Не понимаю, когда в авторском разделе человек большую часть статьи тупо пересказывает старые новости своими словами. И ладно бы хоть комментировал. Нет. Анатолий Норенко пишет обычное изложение. Как во втором классе. Что тут авторского?? Вы хоть немножко поглядывайте что там люди-то вытворяют. Гласность это здорово, но опять-таки, я не желаю платить деньги за страничку старых новостей, совмещенных в одном блоке с вызывающим бредом.
Что бы не заканчивать на плохой ноте, похвалю Наталью Одинцову. Наташа, вы умничка!
Искренне желаю удачи и процветания Вам, «Стране Игр», и всем кто желает вам удачи и процветания.))

**Врен ** *Действительно. PlayStation 3 я тоже через месяц-два куплю, и это тоже будет осознанное решение. Хотя вот, например, тот же Анатолий Норенко приобрел приставку в день релиза. Просто так, чтоб было.*
Что касается раздела «Галерея», то с момента создания ровно половина читателей терпеть его не может, а половина говорит, что это отличная идея. Другое дело, что сейчас Интернет развивается, все скриншоты можно прекрасно скачать и так, да и на диске нашем они тоже лежат. Стоимость цветной печати на домашних принтерах тоже сильно упала. Так что мы непременно изменим что-то в разделе. Что именно – вы узнаете через несколько месяцев. Задача авторских колонок – показать разные точки зрения и разные типы законченных текстов об играх. Одному мнение Анатолия кажется бредом, другого – задевает за живое, третий готов ему аплодировать. А четвертому все равно. И это нормально. Именно поэтому колонок у нас много.

**Артем Шорохов ** *Всем хороши письма с законченной мыслью, вот только ответить на них, как правило, нечего. Мы очень рады, что статья вам пригодилась и помогла сделать выбор. Мы очень польщены похвалой. Мы заинтригованы – что это там за коллеги? Мы и не слушаем тех, кто не любит «Банзай!», более того – в следующем номере порадуем поклонников аниме аж десятью страницами! Благо есть, что рассказать: наш спецкор побывал в японской студии по созданию аниме и привез целую кучу отличного материала. Что там еще, авторские колонки? На то они и авторские, чтобы быть субъективными да личностными и рассказывать о том, что в настоящее время занимает и волнует автора. В общем, они и должны быть разными, и чувства должны вызывать разные. Я, прямо скажем, тоже далеко не со всеми согласен и поспорил бы с удовольствием. =)*
Галерею улучшим, Наташа действительно ничего. Вам тоже процветания и счастья в личной жизни. Ну и чтоб игр для PS3 выходило много-много.

**Илья Ченцов ** *А я вот не тороплюсь покупать PlayStation 3 и Xbox 360, и не потому, что мне жадно или там играть не во что. Просто с приходом этих консолей возникла вот какая проблема – телевизоры, которые выдают для них достойную картинку, занимают в доме много места. Да даже и Wii та же самая для размахиваний требует немаленькой кубатуры. Получается, что к новой приставке нужно покупать еще и новую квартиру. Нехилый такой аксессуарчик! Нет, я уж лучше на PSP поиграю. Что же касается голых девушек, ждите в следующем номере обзор игры «Стриптиз твоей мечты» – разумеется, с картинками!*

что с раннего детства болею двумя вещами: Видеоиграми и Музыкой... вернее созданием оной. Конечно, игры остались лишь увлечением, музыкой же я отправился заниматься профессионально. Время летело, проходились RPG, сочинялись песни про Омнислэш... Работа в ансамбле, этап создания сольного альбома и... тут случилось мне заболеть. Ничего страшного –грипп. Правда голос мой на время отнялся. Тут и пришла идея: а что если для себя, по приколу, так сказать, сочинить пару треков как будто бы в игру? Сочинилось. Вроде бы, даже неплохо – для демо. Самое страшное, что мне понравилось!
Так вот к чему я... Если в редакции мое творчество кому-нить приглянеться, буду счастлив если оно прозвучит на диске. Еще лучше было бы, если б треки заинтересовали какого-нибудь разработчика. Был бы рад написать уже по серьёзке, то бишь в качестве, целую программу такой музыки. В общем, буду признателен, если сведете меня с кем-нибудь, кто заинтересован.

Ян Женчак,
г.Минск

**Артем Шорохов ** *«Страну Игр» читают и разработчики, и издатели, заглядывают и в «Обратную связь». Так что будьте уверены, ваше письмо не осталось незамеченным. Мы же, в свою очередь, присланную музыку с удовольствием послушали – очень даже здорово. Мотивы, конечно, знакомые, но, как говорится, все с чего-то начинают.*
Занятно: идеи девятилетней давности музыкальной игры Vib Ribbon сегодня только-только начинают свою жизнь – разработчики Rock Band вслух мечтают о поддержке «пользовательской музыки», а экспериментальная Audiosurf от BestGameEver.com (читайте на с.138, смотрите на DVD-приложении) уже и вовсе целиком выстроена вокруг идеи взаимодействия игрового процесса с той музыкой, которую выбирает сам игрок. Попробуйте!

**Юрий Левандовский ** *Как музыкант музыканту хочу пожать руку и могу точно сказать: продолжать обязательно. Композиции очень понравились, видно, что создавались они в стилистике JRPG-саундтреков, а сил и умения у вас хватит на куда большее, нежели просто «музыка для фона».*

Слышал о каких-то «электронных версиях журнала», что это такое?

Вероятно, имеются в виду pdf-версии «Страны Игр». Все очень просто: на каждом дисковом приложении мы выкладываем несколько архивных номеров «СИ» прошлых лет, которые можно прочитать на PC при помощи специальной программы Adobe Acrobat.

Слышал, что «Ониблэйд» выпустят для приставок, но никакой информации в Интернете не нашел. Неужели просто слухи?

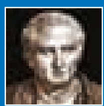
Да нет, не слухи, действительно выпустят. А не нашли потому, что на Западе игра выйдет под другим названием – X-Blades. И не только в версиях для PS3 и Xbox 360, но и на Wii. Ждем к концу года.

Каждые год-полтора «Страна Игр» меняет дизайн. Когда ждать следующей ревизии?

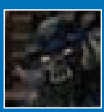
Планируем в июне. Уже отгремит Grand Theft Auto IV и вот-вот наклюнется Metal Gear Solid 4. Вот где-то между этими событиями «Страна Игр» нарядится во все новое.

БЕЗ КОММЕНТАРИЕВ

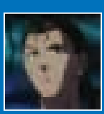
Нужна ли графа «хуже чем/лучше чем» в обзорах?



cicero:
Долго пытался смириться, но уже засевшая глубоко в подсознании привычка требует графы «хуже/лучше» в обзорах. Вот ищу ее глазами и ничего не могу с собой поделать. Не кажется ли вам, что без нее обзоры кажутся какими-то незаконченными?



SkaarjD:
Даже здесь уже пишут «нужна, только не надо GTA с Driver сравнивать». А сколько таких «нужна, но…» существует на самом деле? Несметное множество.
В конце концов, есть сама статья с мнением автора, который способен где-то похвалить продукт, где-то поругать, вспомнить похожие игры, то есть скорректировать впечатление об объекте в нужном направлении. Сделать ее необязательной? Но это как-то… неорганично. Это все равно, что оставить игру без оценки или забыть указать жанр. По-моему, это забота читателей – решать, что хуже, а что лучше.
PS. Идея со списком альтернатив куда приятнее. Лишний раз напомнить, какие еще игры того же жанра вышли за последние полтора года, – почему бы и нет?



kO:
Графа нужна, но кроме «Лучше-Хуже» стоит, конечно, добавить более конкретные сравнения с другими представителями жанра или серии. Скажем, при обзоре Final Fantasy XII вполне можно было бы в отдельную «блямбу» в статье вынести четкие «БОЛЕЕ СЕРЬЕЗНАЯ, чем Final Fantasy IX» или в обзоре Kingdom Heart 2 «НЕ ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ немецкой философии». Может, примеры и не очень, но что-то в таком духе явно не помешало бы. Так сказать, однофразные (может, порой и немного утрированные) противопоставления с другими играми. Ну, или наоборот – указание на сходство.

ДИСКУССИЯ ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ «СИ». ЖДЕМ ВАС НА HTTP://FORUM.GAMELAND.RU

Илья Ченцов \\ *Ян, мы хоть и поддерживаем творческие начинания наших читателей, но напрямую «сведением» разработчиков друг с другом не занимаемся. Попробуйте заглянуть на специализированные ресурсы, в первую очередь русскоязычные gamedev.ru и dev.dtf.ru. (Спустя минуту.) М-да, композиторских вакансий там что-то не видно, но покопать в этом направлении и пообщаться с людьми из индустрии вам все равно стоит. Если даже работу не найдете, будете иметь представление, каких знаний и умений вам для этого не хватает. Нынешние игровые саундтреки – это, напомню, зачастую не просто наборы мелодий, а уже системы переходящих друг в друга музыкальных фрагментов или тем, как, например, в LocoRoco или Patapon. Сочинять их гораздо сложнее, чем обычные музыкальные альбомы.*

Я СДЕЛАЮ ИГРУ!

Доброго времени суток! Очень люблю и уважаю ваш журнал и потому решил обратиться к вам, несравненным спецам, с просьбой.
Перейду непосредственно к делу: у меня уже с давних пор зрела идея насчет создания собственной игры. Впрочем, сейчас этим мало кого удивишь, об этом грезит практически каждый геймер. Но в отличии от большинства из них, не имеющих конкретного представления о том, что из себя будет представлять игра, у меня кое какие соображения имеются.
Расскажу поподробнее.
Игра будет представлять собой RPG от третьего лица (для аналогии приведу в пример игру ВЕДЬМАК). Играть возможно будет за одного из трех героев: Ассасин, Маг, Воин.
Ассасин – смесь воина с магом, довольно ловок и быстр. Однако воинским искусством и магией владеет на среднем уровне, магия же у него очень своеобразная, состоит из 4 уровней и никому (даже магу) более не доступна. Из оружия владеет одноручным мечом, а также луком и арбалетом.
Маг – может использовать все заклинания вплоть до 6 уровня. Из оружия владеет лишь посохом (их кстати тоже планируется несколько видов).
Воин – владеет всеми видами оружия (естественно, мастерство можно и нужно будет прокачивать) и немного магией (до 2 уровня и не боевой,т.е. не наносящей урон).
Магия представляет собой семь направлений: огонь, вода, земля, воздух, смерть, жизнь, разум (этой магией владеет ассасин). Однако полноценно пользоваться заклинаниями магу можно будет лишь одной школы, заклинания других школ будут не все и не столь эффективны.
Кстати, внешность, одежда и имя герою дается игроком самостоятельно.
Мир игры представляет собой практически полностью интерактивную реальность, кроме того в мире также находятся NPC-игроки, которые сами занимаются своими делами (дерутся, торгуют,выполняют какие-либо задания, в общем живут). Персонаж может с ними контактировать с помощью диалогов.
В мире течет свое время и меняется время суток (почти как в GTA). Животные и монстры также действуют сообразно обстоятельствам, а не тупо ждут, пока их порешат.
Главный сценарий игры состоит из двух эпизодов.
Первый эпизод представлят собой по времени прохождения примерно 1\5 или 1\4 часть игры. В течении этого времени игрок будет не только учиться играть, но уже и выполнять некоторые задания.
Второй эпизод – это основная часть игры. В ней игроку предстоит противостоять силам зла, которые будут всячески этому сопротивляться. Одних только монстров в игре планируется около сотни. Здесь будут не только традиционные орки, гоблины, некроманты, различная нечисть, эльфы (да-да, они тоже будут плохими парнями), но и некоторые другие твари, в остальных играх доселе не виданные.
Сам же сценарий писать пока не буду, не хочется загружать ваш электронный ящик. Но хочется сказать, что ерунды и недоработок в нем не будет.
У меня к вам такие просьбы: напишите мне о оригинальности моей идеи (я ее раскрыл не полностью, так как не знаю как это сделать, поэтому не считайте ее плагиатом Готики). Если же идея оригинальна и осуществима, то подскажите как это все нужно оформить и в какую компанию предложить. Также прошу указать ошибки (если они есть).
С уважением, Андрей.
P.S. Ваш ответ очень прошу прислать на электронный адрес, так как ваш журнал у нас не продается, а скачать свежий номер из интернета нереально (не потому что номера нет, просто сижу на dial-up, и качать даже 20 МБ очень долго)

Губерт Андрей
icompmaster@yandex.ru

Константин Говорун \\ *А чем это отличается от любой другой современной PC RPG? Здесь написано буквально следующее: «Я хочу сделать PC RPG с хорошим сюжетом и увлекательным геймплеем». Желание похвальное, но, увы, одного его недостаточно. Если действительно хочется сделать игру, нужна команда из сценариста, программиста, дизайнера и руководителя проекта. Что с этой командой делать – читайте ниже, в ответе Алексея Беспалько.*

Алексей Беспалько \\ *В своем интервью на конференции разработчиков игр 2007 года в Остине, Дэйв Перри, легендарный дизайнер Earthworm Jim, Cool Spot и множества других игр, рассказал, что идея MDK не была принята до тех пор, пока его команда не соорудила трейлер, а ведь перед этим у них было детальное описание с картинками, и это, секундочку, был сам Дэйв Перри! Для того чтобы идея превратилась в коммерческую игру, нужно, чтобы уже что-то работало. Еще есть трудность в том, что у всех свои идеи, и фирмы обычно не ждут новых, они ищут тех, кто мог бы реализовать те, что уже есть: программистов, художников, моделеров и т.д. То есть, что возможно, так это начинать сколачивать команду энтузиастов, и цели должны быть сначала самыми простыми: например, отобразить бой двух дварфов на клочке земли. Это еще не «большая» коммерческая игра, но если в битвах дварфов – суть, то завершение этого эпизода – уже заявка на много большее. Или можно все делать самому, используя простые программы, типа The GameMaker, и держать под контролем все до мельчайших деталей. Насчет того, хороша ли идея сама по себе, Дэйв также напи-*

SMS

ОТВЕТ **ПРИСЫЛАЙТЕ СВОИ ВОПРОСЫ НА НОМЕР 8-926-878-24-59**

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Скажите, а куда делся Юрий Левандовский?

Никуда не девался. В настоящий момент Юра работает в дисковом отделе «СИ», где, в частности, занят разведением и селекцией всевозможных видеообзоров. К слову, на диске к номеру, который вы сейчас держите в руках, он делится впечатлениями от игр Ausiosurf и Kingdom Under Fire: Circle of Doom. Не пропустите!

Здравствуйте. Вы не знаете, где можно достать ноты композиции Total Result из игры Devil May Cry. Заранее спасибо.

К сожалению, не знаем. Нотные записи по Total Result (в отличие от некоторых музыкальных композиций других игр) никогда не выпускались. Поэтому все, что остается поклонникам, – это подбирать музыку на слух и делиться изысканиями друг с другом. Кстати, это тоже очень интересно! Поищите единомышленников на форумах фансайтов.

Почему во всех шутерах о Второй мировой нет кампании за немцев, а во всех стратегиях о Второй мировой есть кампания за немцев? Неужели разработчики считают аморальным возможность вжиться в шкуру немецкого солдата? Чем же это хуже управления немецкой армией?

Сказать по правде, мы и сами не знаем. Вероятно, разница в том, что стратегии в какой-то мере отстраняют геймера от нравственной стороны конфликта, подают войну с высоты птичьего полета (и все равно немцы ревностно следят за каждой такой игрой и чуть что – тут же ее запрещают на территории своей страны), а шутер – это уже в некотором роде отыгрыш конкретной роли. А роль эта неприглядна.

сал довольно интересную статью, The HOOK(s) of the Game! («Крючки игры») – она об этих самых «крючках», которые «цепляют» игрока. К статье он прикрепил памятку Hook Evaluator, «Проверялку на крючки». Приведу некоторые вопросы из нее:
«Насколько сильно эта игра будет вызывать какие-то теплые воспоминания или ностальгию у целевой аудитории?»
«Как целевая аудитория оценит новизну/оригинальность/свежесть игры?»
«Начнут ли считать человека из целевой аудитории игры «клевым», если он станет играть в нее?»
«Сможет ли человек со средним уровнем IQ сразу и легко начать играть?»
Полностью статью вы можете прочитать по адресу: www.dperry.com/archives/articles/dp_speeches/the_hooks_of_th.

**Илья Ченцов ** *Алексей, эта статья просто сбила меня с рабочего ритма! Зачитался... Только сайт Перри почему-то не открывался, пришлось залезть в кэш Google... Прошу прощения, Андрей. Оставив в стороне вопрос оригинальности, задумайтесь: во-первых, хотите ли вы сами сделать эту игру или просто вам нужно, чтобы она «была»? Если вы надеетесь, что кто-то создаст для вас игру «на заказ», вынужден вас разочаровать – идей издателям и разработчикам и так хватает, и ваша задумка их вряд ли заинтересует, разве что вы сразу принесете денег на разработку.*
Если все-таки хочется сделать самому, второй вопрос: ради чего? Вам доставляет удовольствие сам процесс создания игры, вы хотите самовыразиться, ощутить собственную крутизну, получить славу, деньги? В первых четырех случаях смело наплюйте на требования рынка, берите в руки игродельный инструмент, какой понравится, и принимайтесь за работу. Команда – это хорошо, но можно и без нее, только дольше получится. Поверьте, практически любая выложенная в Интернет законченная игра получает свои пять минут славы.
Ну а если хочется коммерческого успеха, тут будет невредно выяснить, что геймерам вообще нужно. И даже если они просто ждут увидеть RPG от третьего лица про воина, мага и асассина, подумайте, чем ваш проект будет отличаться от аналогов – почему купят именно его, а не новую Neverwinter Nights? Придется прикидывать и сроки, и бюджет. Главное – не бойтесь упрощать концепцию игры, если окажется, что вы что-то не успеваете или не можете сделать. Лучше сделать это на ранних этапах, чем потом отрезать куски «по живому».
И лучше сразу определиться, является ли для вас разработка игр хобби или работой. Чтобы потом не оказалось, что вы работаете в каком-нибудь скучном банке, только чтобы иметь возможность по ночам и в выходные заниматься по-настоящему любимым делом.

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

Чем сейчас занимается Ю Судзуки ? Что-то он пропал со сцены, ничего о нем не слышно, нигде его не видно... Или журналисты его так достали вопросами о Shenmue 3, что он ушел на пенсию ?

Да, знаменитый создатель OutRun, Shenmue и Virtua Fighter совсем пропал с радаров, даже на игровые выставки больше не приезжает. Последний проект, над которым работал Ю Судзуки, Shenmue Online, не увидел свет и, по слухам, вовсе отменен. Так что одно из двух: либо слухи врут, и в глубоком подполье за семью печатями Мастер трудится над новым шедевром, либо... Но давайте все же надеяться на лучшее. Например, на Shenmue 3. Ведь иногда чудеса случаются.

Что нужно сделать, чтобы смотреть Gameland.TV?

Нужно подключить базовый пакет цифрового телевидения (потребуется ТВ-приставка и номинальная абонетская плата). На сегодняшний день вещание ведется на «Стрим ТВ» и «Акадо», по мере подписания контрактов список пополнится «НТВ+» и прочими крупными распространителями цифрового ТВ. Оперативно получить информацию о телепрограмме, зонах вещания и подключении можно по адресу www.gameland.tv.

Поймал на своем телевизоре канал с трейлерами игр Gameplay – это, что ли, ваше «Телевидение теперь наше»?

Ни в коем случае. GamePlay-TV и Gameland.TV – это совершенно разные вещи. Можно сказать, вы поймали сигнал наших конкурентов. И знаете, это так здорово – то, что в России гейминг-культура доросла до появления сразу нескольких кабельных телеканалов о видеоиграх. А элемент соревновательности только добавит качества.

Когда запустят русский Xbox Live?

Мы бы и сами хотели знать. Сотрудники российского отделения Microsoft делают все, что в их силах, но пока какой-то определенной даты все еще нет – продолжаем ждать. Возможно, что-то прояснится с выходом GTA IV, ведь, как известно, главная ставка Xbox 360 – на два скачиваемых эпизода, а для них, как ни крути, подписка на Live обязательна.

Pro Диск | Видеочасть

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ПУЛЬС | ТРЕЙЛЕРЫ | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ИТАК, СВЕРШИЛОСЬ! ПРАВИЛЬНО ПИШЕТ НАШ ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: ТЕПЕРЬ МЫ ПЕРВЫЙ В ЕВРОПЕ ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ, КОТОРЫЙ ВЫХОДИТ С ЧЕТЫРЬМЯ ДИСКАМИ В МЕСЯЦ. ОТНЫНЕ ПОД ВИДЕОЧАСТЬ ОТДАН ЦЕЛЫЙ ДВУХСЛОЙНЫЙ DVD, А ЭТО ЗНАЧИТ, ЧТО ВИДЕО СТАНЕТ БОЛЬШЕ, А КАЧЕСТВО ЕГО СТАНЕТ ВЫШЕ. ВПРЕДЬ МЫ НЕ ОГРАНИЧЕНЫ ЖЕСТКИМИ РАМКАМИ ОСТАВШЕГОСЯ НА ДИСКЕ СВОБОДНОГО МЕСТА И СДЕЛАЕМ КАРТИНКУ ЕЩЕ БОЛЕЕ ЧЕТКОЙ. ПРОЩАЙТЕ, АРТЕФАКТЫ СЖАТИЯ! КРОМЕ ТОГО, ВОЗРАСТЕТ КОЛИЧЕСТВО ВЫПУСКАЕМОГО НАМИ ВИДЕО. ПОЯВЯТСЯ НОВЫЕ РУБРИКИ И ТИПЫ МАТЕРИАЛОВ. НАПРИМЕР, В ЭТОМ НОМЕРЕ МЫ ВЫЛОЖИМ ПЕРВЫЙ ВЫПУСК ПРОГРАММЫ «БАНЗАЙ!», КОТОРАЯ ВЫХОДИТ НА НАШЕМ КАНАЛЕ GAMELAND.TV. И ЕЩЕ… Я НЕ ВПРАВЕ ЭТО ПИСАТЬ, НО… У НАШЕГО ДИСКА ЕСТЬ СЕКРЕТ: ЕСЛИ В ГЛАВНОМ МЕНЮ ВВЕСТИ KONAMI-КОД, ТО ВЫ СМОЖЕТЕ СЫГРАТЬ В ИНТЕРАКТИВНУЮ ДЕМОВЕРСИЮ ПЕРВОГО УРОВНЯ GEARS OF WAR 2! ТОЛЬКО ТС-С-С…

//SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



6 ВИДЕОПРЕВЬЮ

6 ВИДЕООБЗОРОВ

7 СПЕЦА



SPECIAL

РИЧАРД ГЭРРИОТТ В РОССИИ

ИНТЕРВЬЮ

Создатель легендарной Ultima Online, обладатель собственного лунохода, а теперь еще и космонавт Ричард «Лорд Бритиш» Гэрриотт недавно посетил Москву. Конечно же, мы не могли пройти мимо этой легенды игровой индустрии и поинтересовались, как продвигается изучение русского языка.





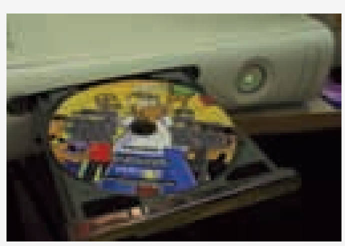
ИНСТРУКЦИЯ

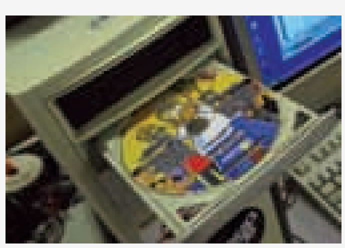
1. ЧТО ТАКОЕ ВИДЕОЧАСТЬ?

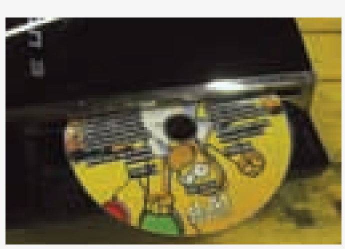
Часть диска, записанная в формате DVD-Video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете качественные ролики, видеообзоры и прочие интересные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2, PS3, Xbox, Xbox 360. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и проигрывателем Windows Media Player 11 или аналогичным (можно установить с нашего диска).

2. РАЗДЕЛЫ

- Пульс – самые горячие новости о наиболее громких проектах.
- Видеопревью – рассказы об интересных, но еще не вышедших играх.
- Видеообзоры – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о главных играх текущего номера.
- Трейлеры – свежие ролики из грядущих игр.
- Special – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные проекты.







Для некоторых роликов видеочасти мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

ВИДЕОСПЕЦ!

FIGHTING.RU WINTER INVITATIONAL

РЕПОРТАЖ

Репортаж с крупного чемпионата по файтингам, в котором приняло участие более 200 игроков из дюжины городов России, Украины и Белоруссии, сражавшихся в Tekken 5: Dark Resurrection и Guilty Gear XX Accent Core.

UNREAL ENGINE 3.5

ПРЕЗЕНТАЦИЯ

На прошедшей GDC представители Epic Games не только анонсировали вторую часть Gears of War, но еще и рассказали о новой версии движка Unreal Engine и его возможностях.

Полный список

ВИДЕОПРЕВЬЮ:
- Sacred 2: Fallen Angel PC Xbox 360
- Secret Agent Clank PSP
- Battlefield: Bad Company PS3 Xbox 360
- NBA Ballers: Chosen One PS3 Xbox 360
- Prototype PC PS3 Xbox 360
- Wipeout HD PS3

ВИДЕООБЗОРЫ:
- 7,62: Перезарядка PC
- Tabula Rasa PC
- God of War: Chains of Olympus PSP
- Audiosurf PC
- Patapon PSP

ТРЕЙЛЕРЫ:
- Robert Ludlum's The Bourne Conspiracy PS3 Xbox 360
- StarCraft II PC

SPECIAL:
- Fighting.ru Winter Invitational (репортаж)
- Ричард Гэрриотт в Москве (интервью)
- Age of Conan: Hyborian Adventures (презентация)
- Unreal Engine 3,5 (презентация)
- Консольные RPG: Взгляд в будущее (спецматериал)
- StarCraft II (презентация)
- «Банзай!» Выпуск 1

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...

КОНСОЛЬНЫЕ RPG: ВЗГЛЯД В БУДУЩЕЕ

Посмотрели мы на этот спец в прошлом номере и поняли, что куда нагляднее будет сделать и отдельный видеоматериал – все-таки лучше один раз увидеть, чем десять раз прочитать. Какие игры стоит ждать в ближайшее время всем фанатам жанра? Мы собрали вместе свежие ролики из грядущих RPG для платформ нынешнего поколения: PlayStation 3, Xbox 360 и Nintendo Wii. На какой консоли лучшие ролевые игры? Решать вам.





ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

НЕКОТОРЫЕ ТРЕЙЛЕРЫ СТОЛЬ ХОРОШИ, ЧТО МЫ СНАБЖАЕМ ИХ РУССКИМ ПЕРЕВОДОМ И ВЫКЛАДЫВАЕМ «КАК ЕСТЬ», БЕЗ МОНТАЖА.

STREET FIGHTER IV ARCADE XBOX 360 PS3

трейлер

Вы наверняка помните самый первый трейлер Street Fighter IV, в котором отношения выясняли Рю и Кен. На этот раз выясняют, чье кун-фу лучше, Чун Ли и Кримсон Вайпер.



ROBERT LUDLUM'S THE BOURNE CONSPIRACY XBOX 360 PS3

Трейлер/геймплей

С каждым новым роликом интерактивные злоключения Джейсона Борна выглядят все лучше и лучше. Главное, чтобы он и игрался великолепно.



DEAD SPACE XBOX 360 PS3

Трейлер/геймплей

Занятная штука – в пресс-релизах нам говорят, что главный герой игры – хлипкий и беззащитный инженер, а в трейлерах он толпами косит монстров. Мистика.



ВИДЕООБЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННОРУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

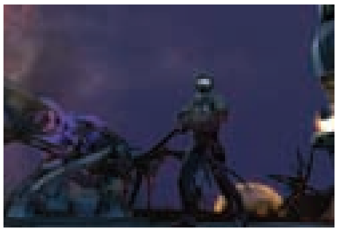
AUDIOSURF PC

Настоящее откровение начала 2008 года – уникальная музыкальная пазл-игра, replayability которой зависит исключительно от размеров вашей аудиоколлекции.



TABULA RASA PC

Космическая MMOPRG от космического разработчика – рецепт успеха? Удалось ли Ричарду Гэрриотту со своей Tabula Rasa повторить успех великолепной Ultima Online?



PATAPON PSP

Пон-пон-пата-пон! Пата-пата-пата-пон! Пон-пон-пата-пон! Кто-нибудь, выключите это, пока оно полностью не промыло мозги всей редакции!



ПУЛЬС

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

Из свежего выпуска нашей новостной программы «Пульс» вы узнаете о том, как записаться в ряды Красной Армии и получить доступ к бета-тестированию Command & Conquer: Red Alert 3, куда целятся разработчики отечественной «Онибліэйд», чем нас собираются удивить разработчики Saints Row 2, что отряд «Радуга» опаздывает спасти PC-шный Лас Вегас, когда обтрехмеренный Сол Бэдгай заговорит по-английски, и многом другом.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЗАПОЛУЧИВ НОВУЮ ИНФОРМАЦИЮ О ЕЩЕ НЕ ВЫШЕДШИХ ИГРАХ, МЫ СПЕШИМ ПОДЕЛИТЬСЯ ЕЮ С ВАМИ.

PROTOTYPE PC XBOX 360 PS3

Похоже, что Нью-Йорку предстоит еще один плохой день. Ну сами посудите – паркурщик-мутант, вдохновленный такими антисоциальными играми, как Crackdown и The Incredible Hulk: Ultimate Destruction, творит всякие правонарушения, бегает по зданиям и ворует вертолеты. Куда смотрит Джек Томпсон?



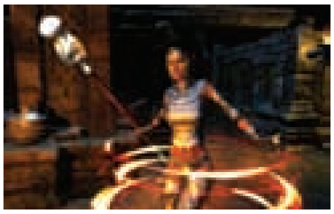
BATTLEFIELD: BAD COMPANY PS3 XBOX 360

Наконец-то нам в руки попали настоящие геймплейные кадры, а не бесконечные завлекалочки про то, «как тут классно все взрывается». Взрывается действительно все очень здорово и эффектно, но, как и ожидалось, реализма поубавилось. Впрочем, кого это волнует? Гранатомет в руки и полный вперед!



SACRED 2: FALLEN ANGEL PC XBOX 360

Один из самых удачных клонов Diablo совсем скоро получит продолжение. И хотя разработчики очень неохотно делятся видеороликами, мы все же решили собрать их вместе и поведать вам самые последние факты, какие известны об игре.



Pro Диск | PC-Часть

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМОВЕРСИИ | PSP-ZONE | СОФТ | ПАТЧИ | БАНЗАЙ! | WIDESCREEN | БОНУСЫ | ГАЛЕРЕЯ

НАКОНЕЦ-ТАКИ СЛУЧИЛОСЬ ТО, ЧЕГО ВСЕ ТАК ДОЛГО ЖДАЛИ. PC-ЧАСТЬ ОТДЕЛИЛАСЬ ОТ ВИДЕОЧАСТИ И ПЕРЕКОЧЕВАЛА НА СВОЙ СОБСТВЕННЫЙ ДИСК. БОЛЬШЕ МЫ НЕ ЗАЖАТЫ РАМКАМИ «ОДНОЙ ДЕМОВЕРСИИ» ИЛИ НИЗКИМ РАЗРЕШЕНИЕМ В WIDESCREEN. В ЭТОТ РАЗ ВАС ЖДЕТ ТРИ ДЕМКИ: БРУТАЛЬНАЯ ГОНКА НА ВЫЖИВАНИЕ «DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ», О КОТОРОЙ ВЫ МОГЛИ ПРОЧИТАТЬ В ОДНОМ ИЗ ПРЕДЫДУЩИХ НОМЕРОВ ЖУРНАЛА; ОЧЕРЕДНОЙ ЭПИЗОД ПОХОЖДЕНИЙ СЭМА И МАКСА; ДЕМОВЕРСИЯ ИГРЫ «ДЖЕК КЕЙН», КОТОРАЯ ОЧЕНЬ НАПОМИНАЕТ ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. ПОПОЛНИЛСЯ НОВОЙ ДЕМКОЙ И РАЗДЕЛ «PSP-ЗОНА», НА СЕЙ РАЗ ЭТО ГЕОМЕТРИЧЕСКИЙ ПАЗЛ ECHOCHROME. ИЗ ДОПОЛНЕНИЙ ГВОЗДЕМ НОМЕРА СТАНОВИТСЯ ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ МОД PARANOIA ДЛЯ ПРЕСТАРЕЛОЙ ПЕРВОЙ ЧАСТИ HALF-LIFE. О НЕМ ВЫ МОЖЕТЕ ПРОЧИТАТЬ НА СОСЕДНИХ СТРАНИЦАХ. КРОМЕ ТОГО, ВАС ЖДУТ ГИГАНТСКИЕ ПАТЧИ ДЛЯ MEDAL OF HONOR: AIRBORNE И CRYSIS, А ТАКЖЕ МНОГОЕ ДРУГОЕ. //АЛЕКСАНДР УСТИНОВ



НА PC-ЧАСТИ



3 ДЕМОВЕРСИИ

2 ГБ ДОПОЛНЕНИЙ

2 ГБ ПАТЧЕЙ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ! МОДИФИКАЦИЯ



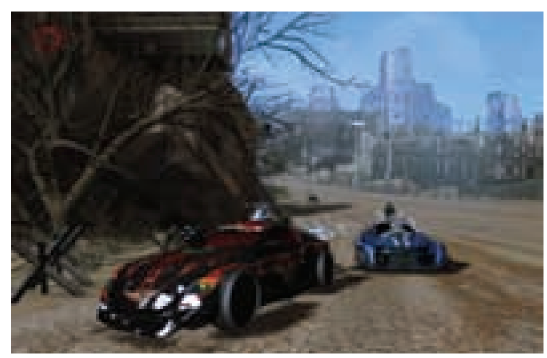
PARANOIA V1.2 (HALF-LIFE)

ДЕМОВЕРСИЯ

DEATH TRACK: ВОЗРОЖДЕНИЕ

Демоверсия гоночной аркады, в которой игроки будут принимать участие в смертельно опасных заездах на выживание. Доступна одна трасса постапокалипсического Бангкока, где можно попробовать свои силы в двух режимах. В «классическом» нужно уничтожать соперников, а в «модерне» – выполнять задания. На выбор два автомобиля с футуристическим дизайном: скоростной Стрейт Эйдж и внедорожник Гатор. На выигранные деньги можно улучшить двигатель, трансмиссию, броню, а также любое из шести видов оружия. Так что, педаль в пол, пулемет на крышу и полный вперед.





ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

Часть диска, предназначенная для просмотра только на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демоверсии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видеочасть таким образом посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- Демоверсии – пробуйте игру еще до ее выхода.
- Патчи – «заплатки», устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- Shareware – бесплатные или условно бесплатные игры.
- Софт – полезные программы.
- Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- Бонусы – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видеочасть диска.
- Киберспорт – демозаписи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- Драйверы – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или софтовом DVD-плеере компьютера. Как это делается, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените состояние диска: не заляпана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, пишите на адрес chirikov@gameland.ru, подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему. Мы поможем!

Полный список

ДЕМОВЕРСИИ:
- Death Track: Возрождение
- Jack Keane
- Sam & Max Episode 203: Night of the Raving Dead

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- Battlefield 1942
- Doom 3: Ressurection of Evil
- Half-Life
- Half-Life 2
- Quake 4
- Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- rFactor
- Unreal Tournament 2004

ДРАЙВЕРЫ:
- ATI Catalyst 8.3 Vista
- ATI Catalyst 8.3 XP
- ForceWare 169.44 Vista
- ForceWare 169.44 XP
- NVIDIA nFORCE v18.07 Vista
- NVIDIA nFORCE v18.07 XP
- Realtek HD Audio Codec Driver 1.88

ПАТЧИ:
- Company of Heroes: Opposing Fronts v2.201 – v2.202 RU
- Crysis v1.2 Интернациональный
- Death Track: Resurrection патч #1
- Genesis Rising: The Universal Crusade v1.044 RU
- Корсары: Город Потерянных Кораблей v1.2 RU
- Penumbra: Black Plague v1.0.1 RU
- SimCity Societies v1.02.119 Интернациональный
- S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl v.10005 – v1.0006 RU
- Unreal Tournament 3 v1.2 RU
- World in Conflict v1.007 RU

СОФТ:
- GMER 1.0.14.14205
- Norton 360 2.0
- RemoveIT Pro XT SE 04.03.2008
- DVD Flick 1.2.2.1
- D3DGear 3.10
- Picasa 2.7.37.49
- Azureus 3.0.5.0
- GetRight Pro 6.3d
- HiDownload Pro 7.14
- Offline Explorer 4.9.2693 SR2
- Online Radio Tuner 1.3.5
- WinSCP 4.0.7
- Auslogics Disk Defrag 1.4.12.293
- Inno Setup 5.2.3
- WinUHA 2.0 RC1
- Acala 3GP Movies Free 2.9.1
- Any Video Converter Free 2.58
- Reaper 2.108
- Xilisoft Video Converter 3.1.52.0307
- Recover My Files 3.98.5930
- AusLogics BoostSpeed 4.1.0.98
- jv16 PowerTools 2008 1.80.446
- Process Lasso 2.64
- Revo Uninstaller 1.50
- TweakVI Free 1.0 build 1080

WIDESCREEN:
- Судный день (Doomsday)
- Железный человек (Iron Man)
- Спиди-гонщик (Speed Racer)
- Особо опасен! (Wanted)

PSP-ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демоверсии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

ГАЛЕРЕЯ

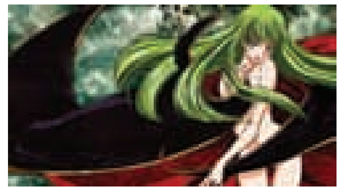
НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

WIDESCREEN

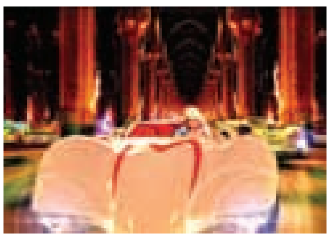
СУДНЫЙ ДЕНЬ

Сотни тысяч человек заражены смертельным вирусом, одна стена отделяет людей от смерти, но что будет, если она не удержит заразу?



СПИДИ-ГОНЩИК

Два международных трейлера, в которых гонщик Спиди участвует в динамичных и опасных заездах на своем навороченном Mach-5.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ.

PICASA 2.7.37.49

Программа представляет собой удобный органайзер для фото- и видеофайлов. Picasa имеет инструменты для редактирования, создания слайд-шоу и альбомов.

REVO UNINSTALLER 1.50

Удобная программа, позволяющая корректно удалять приложения, историю в браузерах, временные файлы и т.д. Включает в себя несколько весьма полезных модулей.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ PC-ИГР.

CRYSIS V1.2 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Большое обновление, которое увеличивает производительность игры, устраняет множество ошибок, улучшает баланс, добавляет новые команды в мультиплеер.

SIMCITY SOCIETIES V1.02.119 ИНТЕРНАЦИОНАЛЬНЫЙ

Повышена производительность игры, появились новые возможности, внесены значительные улучшения. В игру добавлено нападение НЛО.

FREEWARE/ SHAREWARE

ARMADO

Отличная игрушка, где проворный жучок должен собирать волшебные яйца.



REAL ESTATE EMPIRE

Увлекательная стратегия, в которой геймеры могут попробовать свои силы на рынке недвижимости.



BLAST MINER

В этой игре, чтобы пройти уровень, его нужно полностью разрушить и отыскать золотую жилу.



PANDA ANTIVIRUS

PANDA SECURITY

БАНЗАЙ!

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ РУБРИКИ «БАНЗАЙ!».

«ЮНАЯ РЕВОЛЮЦИОНЕРКА УТЭНА»

Российский трейлер безумно красивого телесериала «Юная революционерка Утэна».



KATEKYO HITMAN REBORN!

Вступительные ролики незаслуженно обойденного вниманием аниме про будущих мафиози и Врена.



KAT-TUN: KEEP THE FAITH

Музыкальный клип на песню Keep the faith в исполнении мальчиковой поп-группы KAT-TUN.

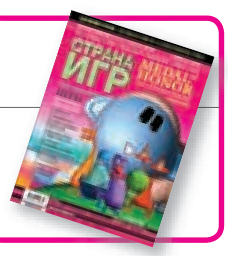


WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ.

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналы».

БОНУСЫ



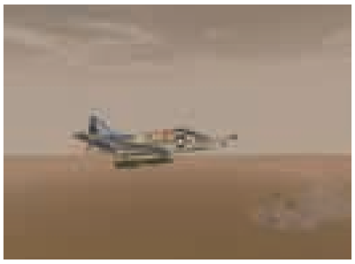
В разделе «Бонусы» вы, как всегда, найдете pdf-версии журналов годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности, а также в этом номере вас ждет психоделическая ритмическая игра Synaesthete от независимых разработчиков и, следовательно, абсолютно бесплатная.

ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО, ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИХ ЖИЗНЬ ПОДДЕРЖИВАЕТ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИМ ПОМОГАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ, СПЕЦИАЛЬНОДЛЯ ВАС!

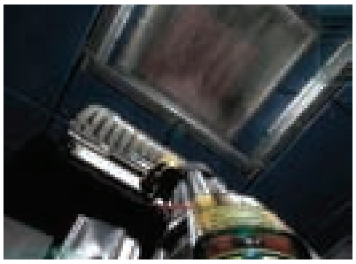
BATTLEFIELD 1942

Urban War v0.44, который мы предлагаем на нынешнем диске, относится к категории мини-модов. На целую кучу нововведений здесь рассчитывать не приходится, что, впрочем, нисколько не снижает интереса к данной работе. Как уже понятно из названия, создан Urban War в расчете на любителей городских баталий: техники здесь нет, в бои идет только пехота, для которой добавлены новые виды оружия. Пока предлагается одна карта, позднее их число должно увеличиться.




DOOM 3: RESSURECTION OF EVIL

Известный модификациями для Doom 3 моддер, скрывающийся под псевдонимом Dafama2K7, выпустил очередную работу для Doom 3: Ressurection of Evil. Как и большинство его модификаций, GTX Mod RoE v1.6 создана в расчете на тех, кто жаждет новых спецэффектов для любимой игры. Новых графических нововведений в GTX Mod RoE v1.6 хоть отбавляй: обладателям мощных видеокарт предлагается целый набор всевозможных спецэффектов, заметно улучшающих картинку.

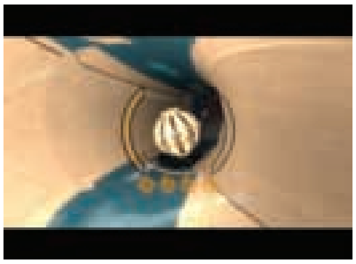
HALF-LIFE

Поклонникам первой части Half-Life мы решили преподнести приятный сюрприз. Их ждет Paranoia v1.2, великолепный мод, созданный отечественной командой. По проработанности сюжета и общему исполнению Paranoia v1.2 ничем не уступает хорошим боевикам. Для главного героя рутинное задание по борьбе с боевиками превращается в захватывающую историю. Этот мод можно смело называть «Resident Evil по-русски», по накалу событий он ничуть не уступает знаменитой игре.



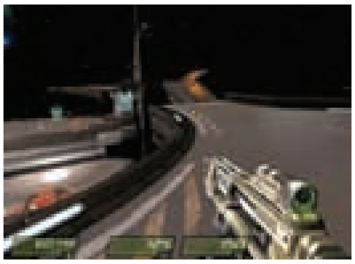
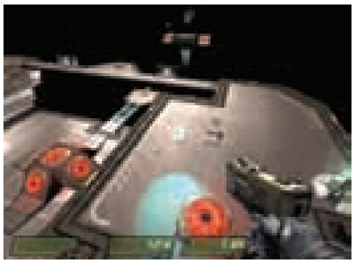

HALF-LIFE 2

Project Valkyrie серьезно отличается от многих модификаций для Half-Life 2. Каждому из игроков здесь выдается специальный костюм, в который встроено вооружение, необходимо лишь подбирать боеприпасы. Сам по себе скафандр является еще и трансформером: в любой момент игрок может превратиться в подобие шара для боулинга. Единственная доступная карта в Project Valkyrie пронизана системой переходов, так что подобная трансформация заметно ускоряет перемещение.

QUAKE 4

На сей раз поклонникам Quake 4 предлагается модификация Brilliant Highlights NG v1.1 Final, являющаяся развитием другого мода, Brilliant Highlights 0.60b. Как и другие работы Dafama2K7, создан этот мод специально для обладателей видеокарт последнего поколения, жаждущих от своей железки максимум эффекта. Главным добавлением Brilliant Highlights NG v1.1 Final является переработанная система освещения, которая выглядит намного реалистичнее стандартной.

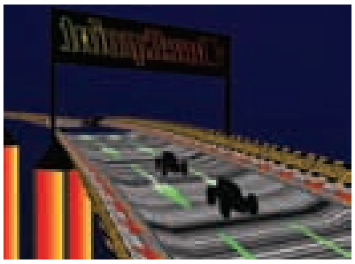
RED ORCHESTRA: OSTFRONT 1941-45

Вашему вниманию предлагается AHZ Vehicles Pack beta 1, небольшая модификация, добавляющая в игру новую военную технику. Среди многообразия юнитов стоит выделить штурмовой тяжелый танк КВ-2, САУ StuG III Ausf.A, а также тяжелый танк КВ-1 с дополнительным бронированием. Новая техника доступна на картах, которые идут отдельным паком. Также не забудьте посмотреть еще пять дополнительных уровней.




RFACTOR

Среди многочисленных модификаций для rFactor Soapbox Racing 1.01 достаточно серьезно выделяется. Обычно в качестве прототипов выбирают серийные или опытные машины, но создатели Soapbox Racing 1.01 решили всех перещеголять и взялись за футуризм. Машины здесь больше похожи на помесь электромобиля и формульного болида. Не менее футуристично выглядит и единственная трасса: проложена она в безвоздушном пространстве, которое бороздят космические корабли.

UNREAL TOURNAMENT 2004

Как и в прошлом месяце, для поклоников Unreal Tournament 2004 у нас заготовлена модификация. На сей раз мы предлагаем Chroma Demo Test, демонстрационную версию мода, превращающего шутер от первого лица в забавную платформенную аркаду. Вместо больших рычагастых пушек здесь предлагаются пейнтбольные ружья. Одиночный режим в Chroma Demo Test на нынешнем этапе находится в зачаточном состоянии, зато сетевая игра будет весьма и весьма интересной.





С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ
СТАЛО СКУЧНО?
PlayStation 2 Slim
5200 р.
4810 р. *
Nintendo DS Lite
5980 р.
5460 р. *
Xbox 360 Elite (120GB Hard Drive) PAL
17680 р.
PSP Slim & Lite
7280 р.
Sony PlayStation 3 (40 Gb) Rus
15990 р.
15210 р. *
Nintendo Wii
9984 р.
* Цена при покупке 3-х игр!
Играй просто!
GamePost
НЕ ПОРА ЛИ
СМЕНИТЬ ИГРУ?
* Огромный выбор компьютерных игр
* Игры для всех современных приставок
* Книги прохождений, саундтреки, сувенирная продукция
Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru
Телефон:
(495) 780-8825
www.gamepost.ru
GAMEPOST
Все цены действительны на момент публикации рекламы



The World Ends With You

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 22 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА (США)

Редкий гость видеоигрового рынка – RPG, действие которой развернется в современном Токио со всеми соответствующими атрибутами. Начинаются события с происшествия в духе японских ужасов наподобие «Звонка». Нелюдимый подросток Нэку Сакураба получает SMS, гласящее, что жить ему осталось семь дней. Чтобы избежать подобной участи, пареньку, как ни забавно это прозвучит, необходимо обзавестись стильной одеждой и друзьями. За управление отвечают стилус и микрофон – в Square Enix решили задействовать возможности консоли по полной программе.



George of the Jungle

ПЛАТФОРМА: PS2, WII, DS | КОГДА: 4 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА (США)



Apollo Justice: Ace Attorney

ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 9 МАЯ 2008 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайший месяц

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайший месяц. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, http://www.gamepost.ru). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



PC

	Дата	Игра	Издатель	Регион
✓ (красн.)	01.04	Devil May Cry 4	Capcom	Европа
✓ (оранж.)	01.04	Turok	Touchstone	Европа
	07.04	Nancy Drew: Double Dare 5	Take-Two	США
	11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
	18.04	Europa Universalis: Rome	Koch Media	Европа
	18.04	The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff	Electronic Arts	Европа
	28.04	Stronghold Crusader Extreme	Gamecock	США
	01.05	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Европа
	01.05	Iron Man	Sega	Европа
✓ (красн.)	06.05	Mass Effect	Electronic Arts	США
	20.05	Battle Lord: King's Bounty	1C	США
✓ (красн.)	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа
	30.05	Shattered Suns	Clear Crown	США

PLAYSTATION 2

	Дата	Игра	Издатель	Регион
	01.04	Dancing Stage SuperNOVA 2	Konami	Европа
	04.04	George of the Jungle	Ignition	Европа
✓ (оранж.)	08.04	Arcana Heart	Atlus	США
✓ (оранж.)	08.04	Baroque	Atlus	США
	11.04	The Dog Island	Ubisoft	Европа
	11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
✓ (красн.)	22.04	Shin Megami Tensei: Persona 3: FES	Atlus Co.	США
	01.05	Monster Lab	Eidos	США
	02.05	Iron Man	Sega	Европа
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
✓ (оранж.)	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
	30.05	Monster Jam	Activision	Европа

PLAYSTATION 3

	Дата	Игра	Издатель	Регион
	04.04	Dark Sector	D3	Европа
	11.04	Soldier of Fortune: Payback	Activision	Европа
	11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
	22.04	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	США
✓ (красн.)	29.04	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Европа
	02.05	Iron Man	Sega	США
	02.05	Monster Madness: Grave Danger	SouthPeak	Европа
	13.05	Hei$t	Codemasters	США
✓ (оранж.)	15.05	Haze	Ubisoft	Европа
	19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
	27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
	28.05	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar Games	США
✓ (красн.)	30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа

Wii

	Дата	Игра	Издатель	Регион
	01.04	Brothers in Arms: Road to Hill 30	Ubisoft	Европа
	01.04	Dragon Quest Swords: The Masked Queen and the Tower of Mirrors	Square Enix	Европа
	01.04	The Dog Island	Ubisoft	Европа
	04.04	George of the Jungle	Ignition	Европа
✓ (оранж.)	08.04	Baroque	Atlus Co.	США
✓ (красн.)	11.04	Mario Kart Wii	Nintendo	Европа
	15.04	Castle of Shikigami 3	Aksys Games	США
✓ (красн.)	15.04	Okami	Capcom	США

✓ (красн.) Потенциальный хит ✓ (оранж.) Скорее всего, очень даже неплохая игра



Monster Madness: Grave Danger
ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА: 2 МАЯ 2008 ГОДА (США)

Дата	Игра	Издатель	Регион
15.04	Wild Earth: African Safari	Majesco	США
21.04	Battle of the Bands	THQ	США
25.04	Wii Fit	Nintendo	Европа
01.05	Iron Man	Sega	Европа
01.05	Monster Lab	Eidos	США
02.05	The Secret Files: Tunguska	Koch Media	Европа
06.05	Boom Blox	Electronic Arts	США
06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
30.05	Monster Jam	Activision	Европа

XBOX 360

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.04	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	США
01.04	Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	Ubisoft	Европа
08.04	Supreme Commander	Aspyr	США
11.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
29.04	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Европа
02.05	Iron Man	Sega	США
13.05	Warhammer: Battle March	Namco Bandai Games	США
19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
28.05	Midnight Club: Los Angeles	Rockstar Games	США
30.05	Alone in the Dark	Atari	Европа
30.05	Monster Jam	Activision	Европа

NINTENDO DS

Дата	Игра	Издатель	Регион
09.05	Apollo Justice: Ace Attorney	Capcom	Европа
15.04	Rondo of Swords	Atlus Co.	США
18.04	Mystery Detective 2	505 Games	Европа
18.04	Pirates: Duels on the High Seas	Oxygen	Европа
20.04	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Darkness	Nintendo	США
20.04	Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time	Nintendo	США
22.04	N+	Atari	США
22.04	The World Ends With You	Square Enix	США
01.05	Monster Lab	Eidos	США
02.05	Iron Man	Sega	США
06.05	Speed Racer	Warner Bros.	США
13.05	Drone Tactics	Atlus Co.	США
19.05	Top Spin 3	2K Sports	США
27.05	Kung Fu Panda	Activision	США
30.05	Monster Jam	Activision	Европа

PSP

Дата	Игра	Издатель	Регион
01.04	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	США
18.04	UEFA Euro 2008	Electronic Arts	Европа
22.04	N+	Atari	США
02.05	Iron Man	Sega	США
06.05	R-Type Command	Atlus Co.	США
19.05	Destroy All Humans! Big Willy Unleashed	THQ	США



Europa Universalis: Rome
ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 18 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА

Новая часть одного из наиболее популярных стратегических сериалов, посвященная на сей раз Римскому государству. Хронологически действие игры займет период от начала первых Пунических войн до становления империи. Разработчики обещают, что играющие смогут принимать тысячи разнообразных решений, которые в дальнейшем, так или иначе, повлияют на ход событий. Это будет касаться как политики, так и культуры. Большое значение будет уделено религии, рост популярности которой способствует появлению дающих бонусы предзнаменований.



Dancing Stage SuperNOVA 2
ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 1 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА

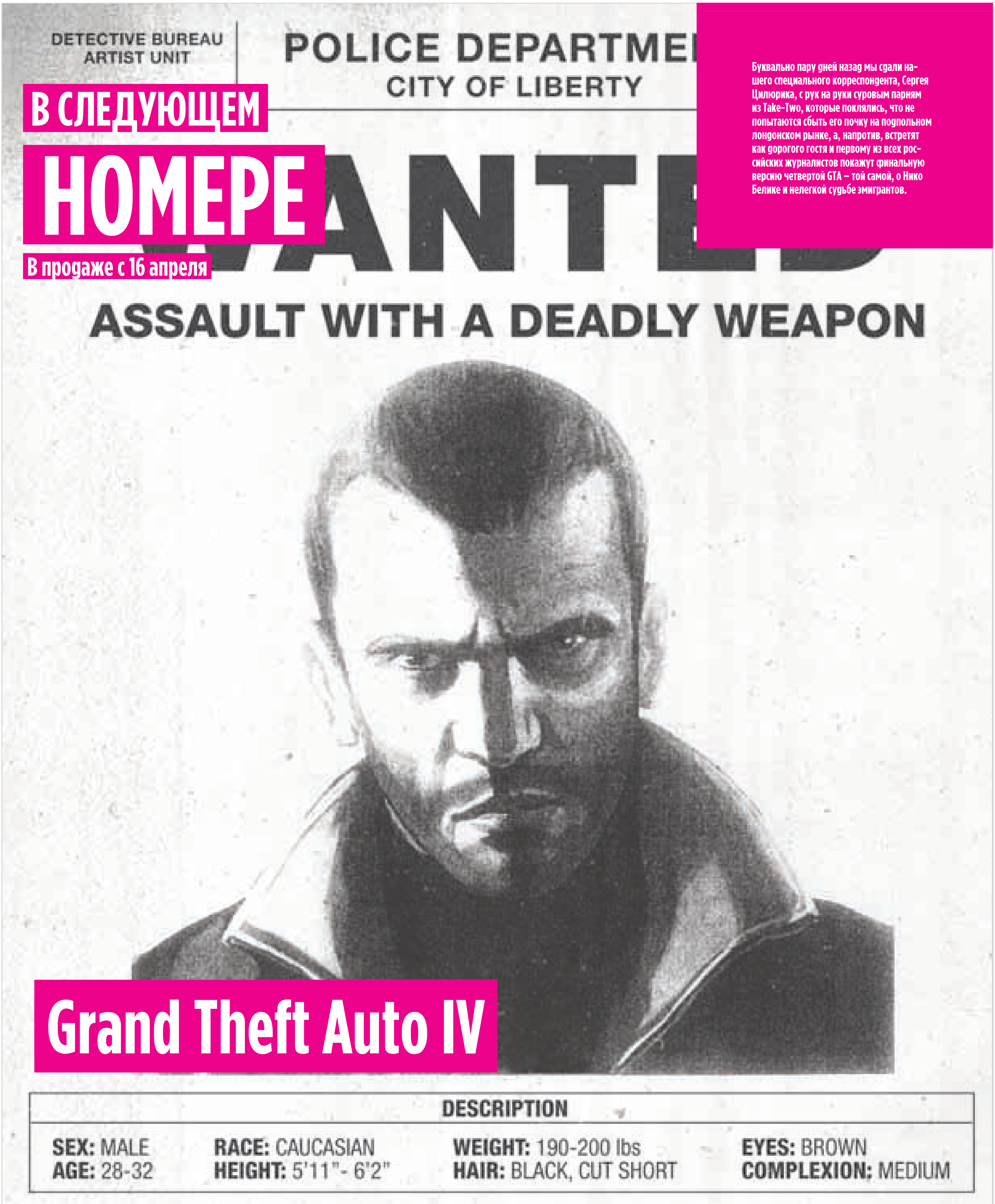


Pokemon Mystery Dungeon: Explorers of Time
ПЛАТФОРМА: DS | КОГДА: 20 АПРЕЛЯ 2008 ГОДА

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

В продаже с 16 апреля

Буквально пару дней назад мы сдали нашего специального корреспондента, Сергея Цилюрика, с рук на руки суровым парням из Take-Two, которые поклялись, что не попытаются сбыть его почку на подпольном лондонском рынке, а, напротив, встретят как дорогого гостя и первому из всех российских журналистов покажут финальную версию четвертой GTA – той самой, о Нико Белике и нелегкой судьбе эмигрантов.



Grand Theft Auto IV

СПЕЦ

КРИЗИС РЕАЛИЗМА В ВОЕННЫХ ИГРАХ

Миллион характеристик оружия и точная физическая картина не делают бой более похожим на настоящий. Почему?



ОБЗОР

WARHAMMER 40K: DAWN OF WAR - SOULSTORM (PC)

Крылатые Сестры Битвы и низменные Темные Эльдары в новой главе саги Dawn of War. Время собирать урожай душ.



ОБЗОР

ТУРГОР (PC)

«Лимфа Цвета – группа живых веществ, пробуждающая в человеке возможность совершать поступки на грани чуда».



ОБЗОР

PIRATES OF THE BURNING SEA (PC)

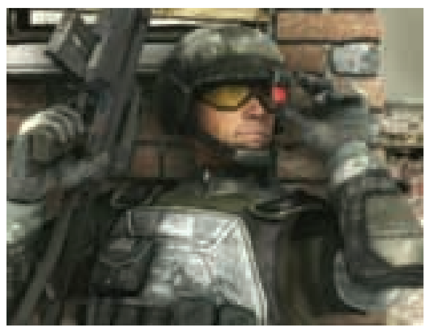
Пятнадцать тысяч человек на сундук мертвеца.



ОБЗОР

FRONTLINES: FUEL OF WAR (PC, XBOX 360)

Не последняя Мировая война.



ОБЗОР

ШЕРЛОК ХОЛМС ПРОТИВ АРСЕНА ЛЮПЕНА (PC)

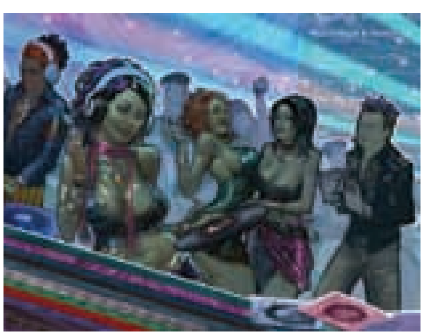
На этот раз Ктулху может спать спокойно.



В РАЗРАБОТКЕ

THIS IS VEGAS (XBOX 360, PS3, PC)

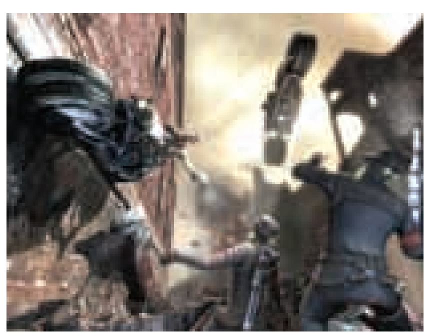
Новая надежда Midway.



В РАЗРАБОТКЕ

DAMNATION (XBOX 360, PS3, PC)

Боевик вертикального толка.



СПЕЦ

В ГОСТЯХ У УИЛЛА РАЙТА

«Ни слова о Spore на этой вечеринке!» - поклялся Уилл Райт.



ОБЗОР

CONDEMNED 2: BLOODSHOT (PS3, XBOX 360)

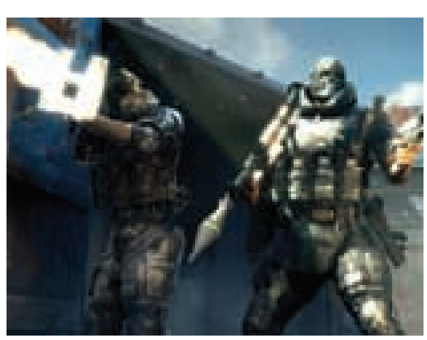
Бесцеремонный триллер от первого лица.



ОБЗОР

ARMY OF TWO (PS3, XBOX 360)

Две головы хорошо, а четыре кулака лучше1



ИНТЕРВЬЮ

СТЕФАН ЛАМПИНЕН

Что в Microsoft думают о российском рынке видеоигр.

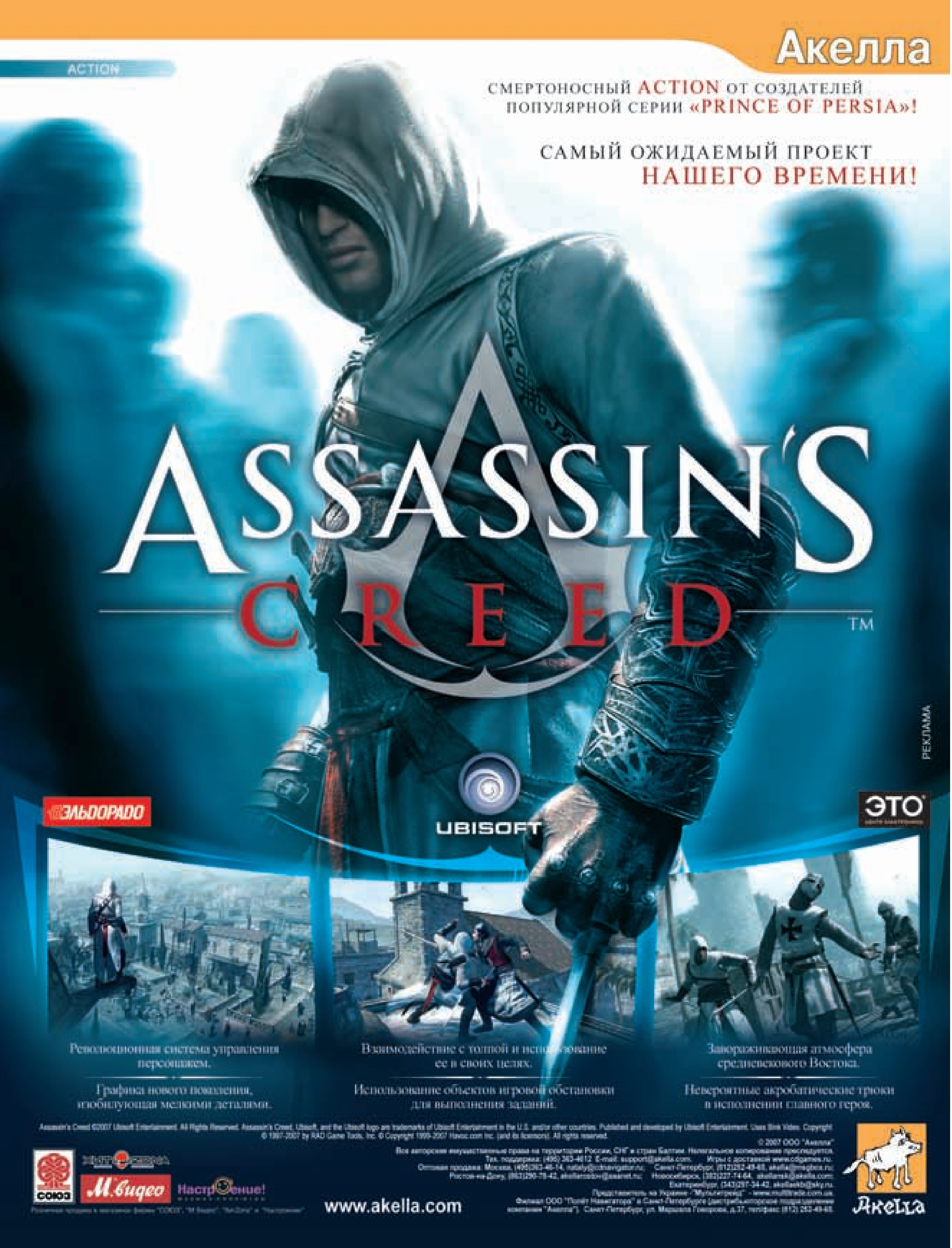


КОНСОЛЬНЫЕ ВОЙНЫ



ВЫПУСК 06: ПЕРВЫЕ ШАГИ ВЗРОСЛОЙ ЖИЗНИ

Художник: Гриф grif@post.ru Сценарист: Константин Говорун wren@gameland.ru


ACTION
Акелла
СМЕРТОНОСНЫЙ ACTION ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ
ПОПУЛЯРНОЙ СЕРИИ «PRINCE OF PERSIA»!
САМЫЙ ОЖИДАЕМЫЙ ПРОЕКТ
НАШЕГО ВРЕМЕНИ!
ASSASSIN'S
CREED
TM
РЕКЛАМА
ЭЛЬДОРАДО
UBISOFT
ЭТО
Революционная система управления персонажем.
Взаимодействие с толпой и использование ее в своих целях.
Завораживающая атмосфера средневекового Востока.
Графика нового поколения, изобилующая мелкими деталями.
Использование объектов игровой обстановки для выполнения заданий.
Невероятные акробатические трюки в исполнении главного героя.
© 2007 ООО "Акелла"
СОЮЗ
М.видео
Настроение!
www.akella.com
Akella

ТЕПЕРЬ ДВА DVD В НОМЕРЕ



СТРАНА ИГР ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

GOLDEN AXE | NINJA GAIDEN II | FAR CRY 2 | PATAPON | ADVANCE WARS: DARK CONFLICT | GOD OF WAR: CHAINS OF OLYMPUS

07#256 | АПРЕЛЬ | 2008


GOLDEN AXE
BEAST RIDER
СТРАНА
ИГР
SEGA


GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS
СТРАНА ИГР
ReadyAtDawn studios
SONY